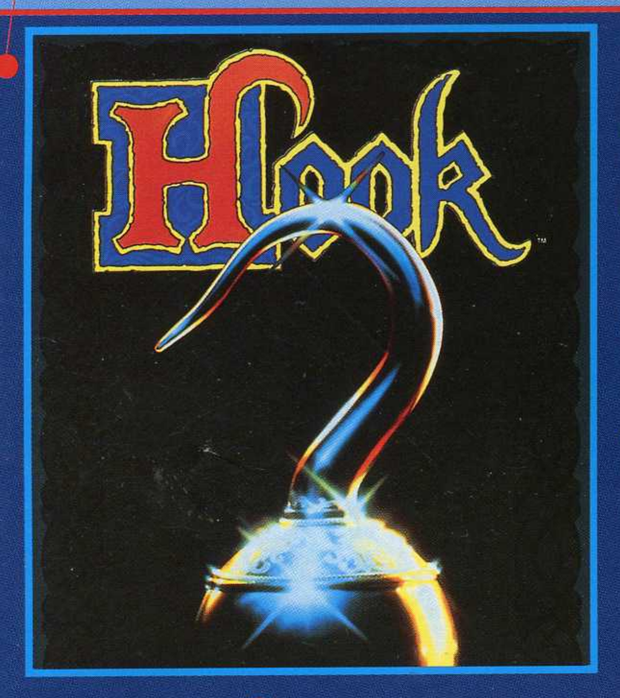

AMIGA . ST . PC . MAC . CPC . CONSOLES
joystick NUMERO 29
NUMERO 29 - JUILLET-AOUT 1992 - 30 F
joystick
LES JEUX SUR MICRO ET CONSOLES
CHICAGO
100 pages de NEWS
Tests:
(sur Micro & CD)
INDY, CRAZY CARS III
SENSIBLE SOCCER, HOOK,
ACES OF THE PACIFIC
STREET FIGHTER II (sur SFC)
etc...
DUNE
le guide stratégique
36 15
JOYSTICK
LE GUIDE
COMPLET
292
PAGES
SPECIAL ÉTÉ
FALCON:
la fin d'un MIRAGE
T2788 - 9229 - 30,00 F
N° 29 • JUILLET-AOUT 1992 • 30 F • BELGIQUE : 210 FB • SUISSE : 9,50 FS • LUXEMBOURG : 210 FL • ISSN 0994 - 4559

PLONGEZ DAN[S]
DES

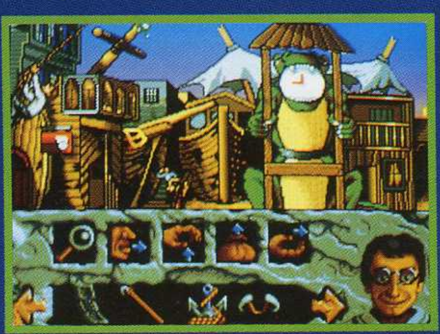


LA MAGIE DE SPIELBERG VA ILLUMINER VOS MICROS



Retrouvez la féerie du film de SPIELBERG dans un fabuleux jeu d'aventure intéractif. L'horrible Capitaine Crochet a kidnappé les enfants de PETER. Aidé par la Fée Clochette PETER part à la recherche de ses enfants dans l'univers imaginaire de NEVERLAND.

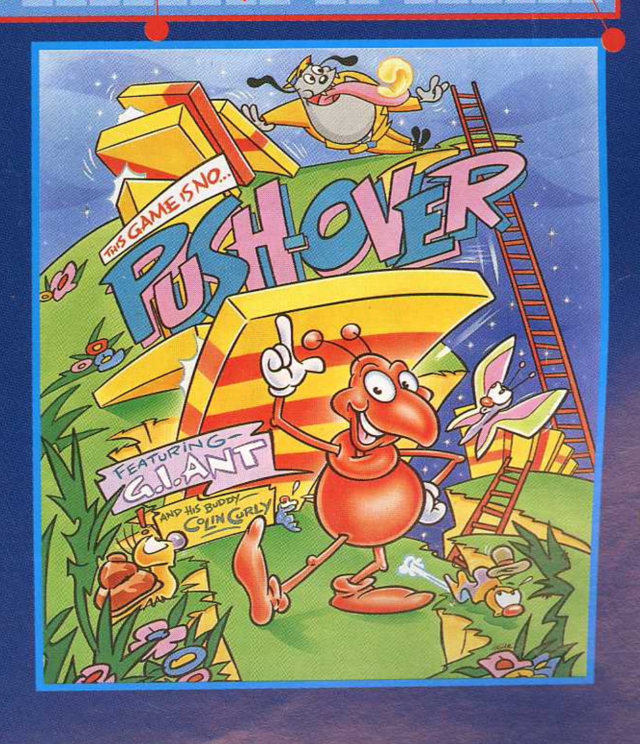
LE MAGAZINE JOYSTICK a dit:"Hook est un jeu d'aventure très impressionant."



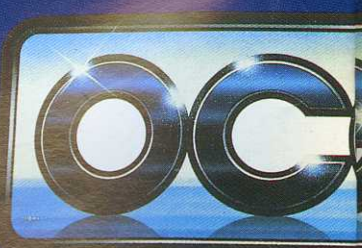
LA PUSH-OVER MANIA DEBARQUE EN FRANCE

Vous n'avez jamais joué à un jeu aussi fou ! Vous ne pourrez plus vous arrêter d'y jouer ! Aidez notre héroes à passez les 120 tableaux du jeu. Chaque tableau est encore plus dément que le précedent. Le magazine JOYSTICK A DIT: "Aussi puissant que LEMMINGS."





ATARI
IBM PC E



OCEAN SO
25 BOULEVARD B
TEL: 47663

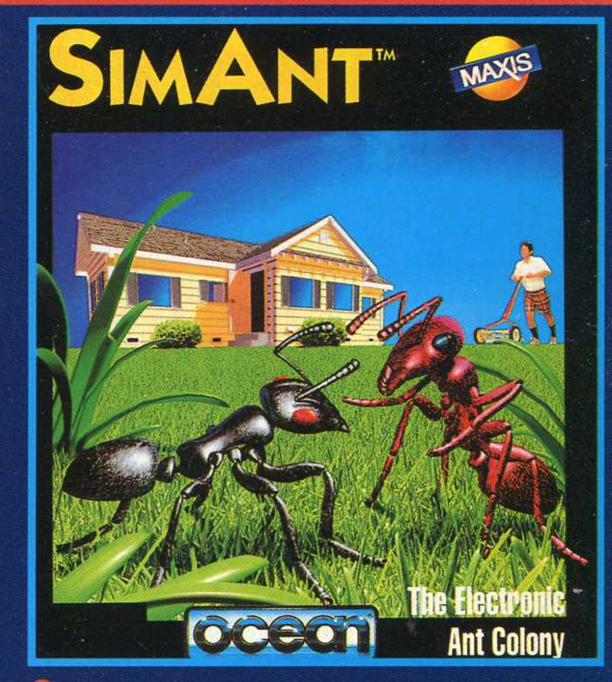
L'IMMENSITE

EUX

APRES SIM CITY, VOICI SIM ANT

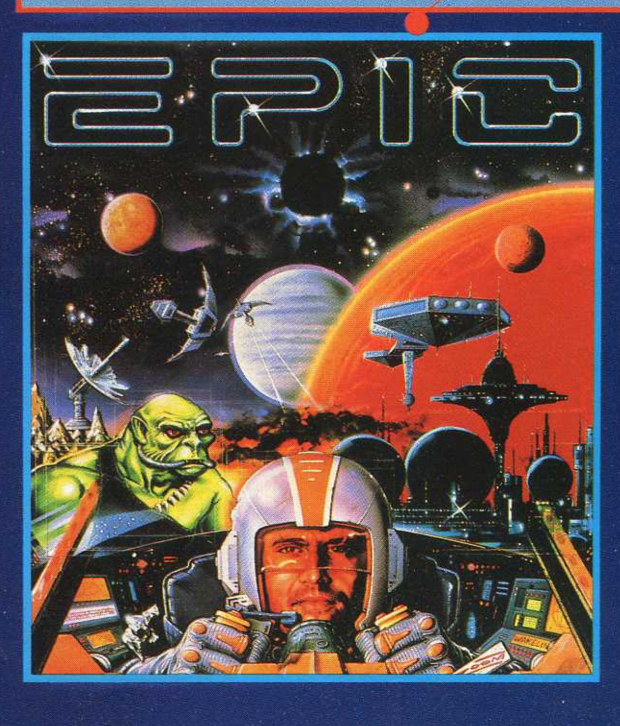
Dans le nouveau jeu des auteurs de SIM CITY, vous dirigez une colonie de fourmis. Il faut developper la colonie, la nourir, et la protéger contre les aggressions extérieures.

JOYSTICK MEGASTAR 94%: "SIM ANT est un jeu extra-ordinaire... du jamais vu."



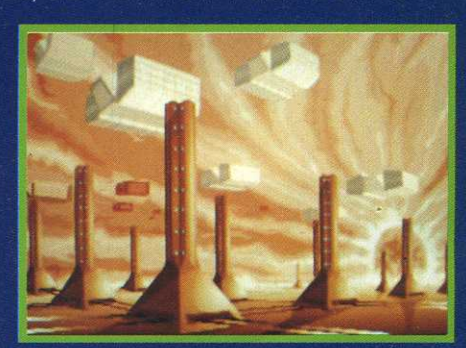


EPIC LA LEGENDE DES JEUX 3D



Aux commandes de votre chasseur intergalactique prenez part à la plus grande épopée spatiale jamais réalisée. Grace à sa technologie 3D incomparable, EPIC vous emmène au delà de vos rêves les plus fous.

JOYSTICK MEGASTAR 98%, TILT HITS 19/20, GENERATION 4 GEN D'OR 93%



AMIGA

IPATIBLES



RE LIMITED
ER · 75017 PARIS
AX: 42279573



Sommaire

JOYSTICK n°29
JUILLET - AOUT 1992

EDITO

Très gros numéro, ce mois-ci, pour la bonne raison qu'il devra vous faire deux mois: le prochain ne sortira que fin août. Comme c'est un double, d'ailleurs, il coûte 30 francs. Nous avons tellement bossé (enfin, joué) comme des chiens qu'il nous a été impossible de faire le récapitulatif des compatibilités Commodore comme nous vous l'avions promis le mois dernier. C'est repoussé en septembre, patience!

Vous trouverez, au centre de ce numéro, un superbe guide du 3615 Joystick qui vous permettra de rester en contact avec nous à travers de ces deux mois d'absence, et de continuer à trouver des vies infinies, de dialoguer entre vous et avec nous, etc.

Tiens, Abus Dangereux (ex-l'Eclectique Super Valable) est sorti en kiosque. 10 francs, 16 pages grand format. Ça serait sympathique de votre part d'aller acheter immédiatement ce rejeton de l'estimable revue que vous tenez entre les mains.

Quoique. Réflexion faite, n'allez l'acheter que dans dix minutes. Entretemps, lisez le référendum qui est en page 8 (c'est la mode des référenda, on s'y met aussi, y a pas de raison), répondez-y, postez-le et ensuite seulement allez acheter Abus Dangereux. C'est très très important de répondre le plus vite possible, pour une raison très simple: on se casse en vacances, on revient à la fin du mois de juillet, et on change tout. Nouvelles rubriques, nouvelle maquette, nouveau tout. Alors on prendra les réponses qui sont arrivées à ce moment-là, on comptera, et on agira en fonction. Celles qui seront arrivées après n'influeront plus sur notre décision; si vous voulez faire entendre votre voix, faites-le vite. Merci infiniment.

En attendant cette nouvelle formule à la rentrée, portez-vous bien et passez de bonnes vacances.

ETERNAM

Bienvenue dans un nouveau monde où le Temps n'est plus une référence...

TRACY

ETERNAM, le dernier né des planèto-parks occupe toute la surface de la Terre. Reconstitution grandeur nature d'époques passées, peuplé de créatures bio-technologiques, il est très prisé par l'élite des populations intergalactiques.

En recevant votre invitation pour Eternam vous n'imaginiez pas une seule seconde que cette aubaine pouvait cacher un piège diabolique !

Mais, pour le sourire de Tracy, ne seriez-vous pas prêt à relever tous les défis ?

Alors, dans ce nouveau monde où l'on ne distingue plus le vrai du faux, saurez-vous faire la différence entre réalité virtuelle et réalité physique ?

L'Avenir est en jeu...







Je désire recevoir une documentation gratuite sur la gamme de jeux INFOGRAMES.

NOM : ______________________ PRENOM : ______________________

ADRESSE : ______________________

TEL. : ______________________

Bon à retourner à : INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE Cedex

INFOGRAMES



COCONUT

SPECIAL MICRO

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
Avenue Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.65.05.40

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES NOS PRIX SONT DONNES A TITRE INDICATIF ET PEUVENT ETRE REVISES SANS PREAVIS

ATARI ST

NOUVEAUTES A PARAITRE
ADDAMS FAMILY
APIDYA
CHAMPIONSHIP MANAGER
GLOBAL EFFECT
HERO
HOOK
JAGUAR XJ 220
LURE OF THE TEMPRESS
MYTH
RUBICON
SPACE CRUSADE
US GOLD THE MANAGER
VROOM DATA DISC

AUTRES TITRES

3D CONSTRUCTION KIT	325
A..G..E.	249
AIRBUS A320 VF	379
BAT II	345
BLUES BROTHERS	269
CADAVER	245
CADAVER LEVELS	155
DELUXE PAINT FRANCAIS	545
DEMO CONSTRUCTION KIT	450
DISCOVERY	325
DYLAN DOG	280
ELVIRA II	289
EPIC	255
F15 STRIKE EAGLE II	295
FALCON COLLECTION	299
FASCINATION	245
FINAL FIGHT	245
FLIGHT OF INTRUDER	295
FOOTBALL CHAMP	269
FOOTBALL CRAZY	259
FORMULA ONE GRAND PRIX	310
GOBLIINS	245
GODS	245
HEIMDALL LE VIKING	325
HUDSON HAWK	245
ISHAR	279
KNIGHTS OF THE SKY	325
LEANDER	245
LEGEND	325
LES AVENTURES DE MOKTAR	269
LOTUS TURBO II	245
MAGIC POCKETS	259
MEGA TWINS	245
MEGALOMANIA/FIRST SAMOURAI	295
MICROPROSE GOLF	310
MIDWINTER II	295
NO MORE LEMMINGS	245
NO MORE LEMMINGS DATA	179
OBITUS	325
PARASOL STARS	195
POPULOUS II 512K OU 1MA	255
POWERMONGER DATA DISK	125
R TYPE 2	245
RAILROAD TYCOON	310
RETURN TO EUROPE	149
ROBOCOD	245
ROBOCOP 3	245
SECRET OF MONKEY ISLAND VF	295
SHADOW LANDS	259
SILENT SERVICE 2	295
SKYROCK COMPILATION	295
SPECIAL FORCES	325
STEEL EMPIRE	295
SUPER SKI II	289
TERMINATOR II	245
THE SIMPSONS	245
THUNDERHAWK	295
TORTUES NINJA II	259
UTOPIA	289
VENGEANCE OF EXCALIBUR	335
VROOM	245
WHIRLWIND SNOOKER	289
WOLF CHILD	269
WWF SUPERSTARS	245

AMIGA

NOUVEAUTES A PARAITRE
ADDAMS FAMILY
APYDIA
BAT II
CHAMPIONSHIP MANAGER
FIRE AND ICE
GLOBAL EFFECT
HERO
HOOK
JAGUAR XJ 220
LURE OF TEMPRESS
MONKEY ISLAND 2
MYTH
RUBICON
SECRET OF MONKEY ISLAND 2
SPACE CRUSADE
US GOLD THE MANAGER
VROOM DATA DISC
WARM UP

AUTRES TITRES

3D CONSTRUCTION KIT	395
AGONY	245
AIRBUS A320	379
ALIEN BREED	269
AMOS 3D	395
AMOS COMPILER	295
AMOS THE CREATOR VF	495
BATTLE ISLE	295
BIRDS OF PREY	279
BLACK CRYPT	255
BLUES BROTHERS	269
COVER GIRL POKER	259
DELUXE PAINT IV	790
DISCOVERY	325
DYLAN DOG	280
ELVIRA II VF	289
EPIC	255
EYE OF BEHOLDER II	295
F15 STRIKE EAGLE II	295
FINAL FIGHT	245
FIRST SAMOURAI	259
FLIGHT OF THE INTRUDER	295
FOOTBALL CHAMP	269
FOOTBALL CRAZY	259
FORMULA ONE GRAND PRIX	310
GIANTS OF EUROPE	149
HARLEQUIN	269
HEIMDALL LE VICKING	295
HUDSON HAWK	245
ISHAR	279
JOHN BARNES FOOT	280
JOHN MADDEN FOOTBALL	225
KNIGHTS OF THE SKY	310
LEANDER	245
LEGEND	325
LEISURE SUIT LARRY VF	379
LES AVENTURES DE MOKTAR	269
MAGICS POCKETS	259
MEGALOMANIA/FIRST SAMOURAI	295
MICROPROSE GOLF	310
MOONSTONE	295
ORK	245
PARASOL STARS	195
PINBALL DREAM	269
POOL OF DARKNESS	265
POPULOUS II	259
PROJECT X 1MO	265
ROBOCOD	245
ROBOCOP 3	245
SHADOW LANDS	259
SILENT SERVICE II 1 MA	310
SIM ANT	295
SKYROCK	295
SPECIAL FORCES	310
STARRUSH	249
STEEL EMPIRE	295
SUPERSKI II	289
TERMINATOR II	245
THE SIMPSONS	245
VENGEANCE OF EXCALIBUR	335
VROOM	245

PC

N'OUBLIEZ PAS D'INDIQUER : LE FORMAT DES DISQUETTES , LE TYPE DE VOTRE PC, LA CAPACITE MEMOIRE VIVE, VOTRE CARTE GRAPHIQUE

NOUVEAUTES A PARAITRE
B - 17
BAT 2
DARK SEED
DARKLANDS
DUNGEON MASTER
FORMULA ONE GRAND PRIX
GLOBAL EFFECT
HOOK
ISHAR
LURE OF THE TEMPRESS
US GOLD THE MANAGER

AUTRES TITRES

3D CONSTRUCTION KIT	395
ACES OF THE PACIFIC	395
BARD ' S TALE TRILOGY	395
BATTKE ISLE	359
BLUES BROTHERS	269
CHESSMASTER 3000 VF	379
CIVILIZATION VF	350
CONAN THE CIMMERIAN VF	385
COVER GIRL POCKER	259
D GENERATION	379
DUNE	389
DYLAN DOG	295
ELVIRA 2	395
EPIC	325
EYE OF BEHOLDER 2	325
F117 A NIGHTHAWK	350
FALCON III VF DOS 5.0	395
FASCINATION	269
FIGHTER COMMAND	379
GOBLIINS	245
GODS	385
GREAT COURTS II	295
GUNSHIP 2000	350
HE 162 DATA SWOTL	225
HEIMDALL LE VICKING	349
HYPERSPEED	395
JACK NICKLAUS SIGNATURE ED	349
JET FIGHTER II VF	369
LEGEND	379
LEISURE SUIT LARRY V VF	395
LES AVENTURES DE MOKTAR	269
MANCHESTER UNITED EUROPE	325
MAUPITI ISLAND	295
MICROPROSSE GOLF	345
MIDWINTER II	360
MIGHT AND MAGIC III	335
NASCAR CHALLENGE	395
P38 LIGHTNING DATA SWOTL	195
P80 SHOOTING STAR DATA SWO	195
POOL OF DARKNESS	295
ROLLING RONNIE	269
SECRET OF THE MONKEY ISLAND II	359
SECRET OF THE MONKEY ISLAND VF	295
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFE	395
SHUTTLE	479
SILENT SERVICE II	345
SKYROCK COMPILATION	345
STAR TREK 25TH	295
STEEL EMPIRE	295
SUPERSKI II	310
TERMINATOR II	295
THE SIMPSONS	259
ULTIMA IV - V - VI TRILOGY	395
ULTIMA UNDERWORLD	395
ULTIMA VII	395
W. C . 2 SPECIAL OPERATIONS	195
WING COMMANDER DELUXE ED.	459
WING COMMANDER II	395
WINTER CHALLENGE THE GAMES	325
WORLD CLASS RUGBY	269
WWF SUPERSTARS	245

MATERIEL

AMIGA 500 - 500 PLUS - 600

AMIGA 500 PLUS	289
AMIGA 600	369
AMIGA 600 + HD 20 MO	499
CABLE PERITEL	15
DATAFLYER HD 45 MO	345
DATAFLYER RAM 2 MA	170
EXT MEMOIRE 512 K	29
EXT MEMOIRE 512 K + HORL.	34
EXTENSION MEMOIRE 1MA 500+	67
LECTEUR EXTERNE 880 K	65
DOUBLEUR SOURIS - JOYSTICK	15
CARTE PC KCS POWER BOARD	220
SOURIS+TAPIS+SUPPORT	24
PAIRES ENCEINTES AMPLIFIEES 3 VOIES + ALIMENTATION	56

PC ET COMPATIBLES

AT 386 SX 25 MHZ 2MO RAM + LECTEUR 3.5 1,44 MO + CARTE SVGA 1 MO 1024*768 + CLAVIER 102 TOUCHES + ECRAN SVGA COULEUR + HD 40 MO	897
AUTRES CONFIG. NOUS CONSULTER	
BARETTE SIMM 1 MA 80 NS	40
CARTE SVGA 16B TRIDENT 512K	55
LECTEUR INT. 3.5 1,44 MO	45
LECTEUR INT. 5.25 1,2 MO	49
CARTE SOUND BLASTER 2 . 0	119
CARTE SOUND BLASTER PRO	199
ADLIB + ENCEINTES + INDY	89
CHIPS CMS SOUND BLASTER	29
SOURIS COMP. MICROSOFT	24
CARTE JOYSTICK 2 PORTS	15
WINNER FLIGHT YOKE	39
PISTOL STICK	21

IMPRIMANTES MATRICIELLES

STAR LC20 9 AIGUILLES	169
STAR LC200 COULEUR	249
STAR LC24/200 24 AIGUILLES	299
CABLE IMPRIMANTE //	9
RUBAN LC10/LC20	4
RUBAN LC24	4
RUBAN LC 200 COULEUR	12

IMPRIMANTES BUBBLE JET

CANON BJ10EX	249
HP DESKJET 500	459
HP DESKJET 500 COULEUR	689
CARTOUCHE ENCRE BJ 10 EX	25
CARTOUCHE NOIRE HP 500	16
CARTOUCHE COULEUR HP 500	32

IMPRIMANTES LASER

CANON LBP - 4 PLUS 4 PPM	7344
EPSON EPL 4100 6 PPM	899

DISQUETTES VIERGES

3"5 DFDD NEUTRES	4
3"5 DFHD MARQUEES	13
5"1/4 DFDD MARQUEES	4
5"1/4 DFHD MARQUEES	9

JOYSTICKS

FAST WINNER TURBO	12
MANTARAY	14
ZIPSTICK PROFESSIONAL	15

DIVERS

CABLE MINITEL ST/AMIGA/PC	10
CABLE NULL MODEM	9
FILTRE ECRAN COULEUR	7
QUADRUPLEUR ST/AMIGA	9
TAPIS SOURIS	4

NOUVELLE ADRESSE SERVICE INFORMATISE

plus rapide

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :

COCONUT
Av. Jean Mermoz
immeuble Atalante
34000 Montpellier
tel: (16)67 65 05 40

NOM ____________
ADRESSE ____________
VILLE ____________
CODE POSTAL ____________
Tél ____________
Signature

Cochez la case de votre micro :
ST ❑ AMIGA ❑ PC 3 1/2 ❑ PC 5 1/4 ❑

TITRES	MICRO	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +25

*** TOTAL à payer : ....**

Réglement : je joins ❑ chèque bancaire ❑ CCP ❑ Mandat -lettre

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de re

Expédition uniquement en France métropolitaine

RÉFÉRENDUM

Chacun son référendum. Certains, c'est Maastricht; nous, c'est Consoles News. Il est temps de prendre une décision ferme, qui conditionnera le contenu de Joystick pendant deux ou trois ans. Faut-il, ou non, garder Consoles News dans Joystick? Il y a du pour et du contre, et Joystick s'est même scindé en deux partis politiques rivaux qui militent activement pour leur camp. Voici leurs arguments; lisez-les, jugez en votre âme et conscience, puis découpez le bulletin de vote au bas de la page et renvoyez-le LE PLUS VITE POSSIBLE (on va commencer très vite à travailler sur le prochain numéro qui sera entièrement refait à neuf, nouvelle formule, comme on dit) à Référendum Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris. Si vous ne répondez pas, vous ne pourrez pas vous plaindre que Joystick ne correspond plus à ce que vous en attendiez. Merci!

LE PARTI «GARDEZ LES CONSOLES!»

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL: LIEUTENANT J'M DESTROY

Mes amis, votez pour moi. Joystick est, avant tout, un magazine de jeux vidéo; ça dit bien ce que ça veut dire. Le jeu avant tout, quelle que soit la machine utilisée. Les consoles ne sont pas les parents pauvres des ordinateurs, et vu l'interaction, je dirais même la synergie qui existe entre eux (puisque les jeux micros sortent souvent sur consoles et réciproquement), il n'y aucune raison de faire une différence. Je conçois que certains possesseurs d'ordinateurs n'aient pas de console; aussi, voilà mon programme, que je vous expose succinctement.

Je propose de monter le prix de Joystick à 28 francs, une augmentation minime. Pour ce prix, nous pourrons réduire un tout petit peu la pagination des consoles, et augmenter beaucoup le nombre de pages dédiées aux micros. Car il faut que chacun puisse s'exprimer, nous sommes tout de même, faut-il le rappeler, en démocratie!

Mes amis, il est important de voter "Oui"; oui, gardons les consoles dans Joystick, oui, gardons l'esprit ouvert, oui, soyons tolérants les uns envers les autres.

VOTEZ OUI

LE PARTI «VIREZ LES CONSOLES!»

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL: MICHEL DESANGLES

Mes amis, votez pour moi. Joystick est avant tout un journal de micro-informatique ludique.

Ça fait dix ans que je suis dans la micro-informatique. J'ai tout vu: ZX, Oric, Spectrum, C64, Amstrad, ST, Amiga, PC, Mac... C'est un monde qui bouge, et de plus, c'est un monde sur lequel on a prise, pas une vague entité japonaise inaccessible qui fabrique des produits polissés et inintéressants.

Je vais vous dire pourquoi Consoles News me dérange. D'abord, il y a Joypad, pour les consoles. Le nombre de pages pris par Consoles News nous empêche de détailler plus les tests de jeux, nous empêche de donner suffisamment de place aux tests ST et Amstrad, et avec l'arrivée des CD-Roms et autres CD-TV, croyez-moi, on va avoir besoin de beaucoup de pages.

Voici donc ce que je vous propose. On vire Consoles News sans ménagement, on laisse le prix de Joystick à 25 francs (mon camarade Destroy est devenu fou; payer trois francs de plus pour les consoles? Au secours!), et on consacre toute la place gagnée aux micros. Des tests sur quatre, voire six pages, plus en profondeur, des dossiers, des tests d'utilitaires, plus de "Jeux... Crack", plus d'infos...

Bref, votez "Non". Non, ne gardons pas Consoles News, restons entre nous. Il vaut mieux deux magazines distincts bien faits plutôt qu'un seul qui soit un compromis.

VOTEZ NON

BULLETIN DE VOTE

À découper (nous ne prenons en compte que les originaux), et à renvoyer avant le 30 juillet à:
Référendum Joystick, 103 bd Mac Donald, 75013 Paris.

☐ **OUI** GARDONS CONSOLES NEWS DANS JOYSTICK

☐ **NON** CONSACRONS-NOUS EXCLUSIVEMENT À LA MICRO

QUELLE(S) BÉCANE(S) AVEZ-VOUS?..

CHICAGO 92

ENVOYE SPECIAL: DEREK DELA FUENTE



Cette année encore, le CES de Chicago était le grand rendez-vous mondial de la micro, mais, pour la première fois, ce salon n'était plus uniquement réservé aux professionnels. Les organisateurs du CES ont voulu tenter une expérience en ouvrant le salon au public (durant le week-end seulement) et, à ce niveau, ce fut une réussite totale car le public est venu en masse découvrir toutes les nouveautés de ces prochains mois.Toutefois, les organisateurs n'ont pas encore décidé si cette expérience sera renouvelée par la suite, car les exposants sont très partagés sur ce sujet. Certains estiment qu'il est bon pour l'industrie ludique que le public puisse participer au CES, tandis que d'autres s'y opposent en déclarant que ce n'est pas le but de ce salon. En tout cas, le salon de Las Vegas ne sera pas ouvert au public, mais cela n'est pas exclu en ce qui concerne Chicago l'année prochaine. Cela dit, il n'est pas certain que le CES d'été se déroule à Chicago l'année prochaine car de nombreuses rumeurs semblent indiquer que Chicago devrait être abandonné, au profit d'une autre ville américaine, La Nouvelle Orleans sans doute (NDC: ou Los Angeles, pour son calme, hin hin).

Pas de surprise au niveau du hard au cours de ce CES: le PC règne toujours en maître sur le marché américain, l'Amiga assure une présence discrète et le ST est totalement absent. Du reste, Commodore et Atari avaient choisi de ne pas participer à ce CES. Mais cela ne signifie pas pour autant que les deux constructeurs baissent les bras, Commodore croit toujours à l'avenir du CDTV (nous testerons ENFIN les produits sur cette bécane à la rentrée, pas trop tôt!) et Atari s'apprête à remplacer le STE par le Falcon. Ce nouvel ordinateur, que nous vous présentons dans ce numéro, n'était bien sûr pas visible au CES de Chicago, mais on devrait le voir cet été à Düsseldorf.

En ce qui concerne le soft, les nouveautés étaient assez nombreuses et la qualité était généralement au rendez-vous. Les deux jeux qui nous ont le plus marqué cette année sont Guest de Virgin sur CD Rom PC (nous vous en avons déjà largement parlé dans les numéros précédents, mais au fur et à mesure que le développement progresse, ce programme est de plus en plus impressionnant) et Strike Commander d'Origin. Au CES de Chicago, on pouvait découvrir une nouvelle préversion de ce jeu mythique; ça fait très mal! Après s'être rendu compte que d'autres éditeurs étaient fortement tentés de s'inspirer des précédentes préversions de Strike Commander, Origin a décidé de ne plus rien montrer en public jusqu'à la sortie de ce jeu. Alors, ne vous étonnez pas si Strike Commander ne figure pas dans les pages suivantes, mais croyez-moi sur parole: c'est un grand jeu!

Alors que certains annoncent la fin prochaine de la micro ludique au profit des jeux video sur consoles, les cent pages de news réalisées par notre envoyé spécial Derek de La Fuente démontrent indiscutablement que vous n'avez pas de soucis à vous faire pour l'avenir. Entre les jeux présentés à Chicago et ceux que nous avons découverts en rendant visite aux éditeurs anglais, nos chers micros ne risquent pas de se retrouver relégués sur une étagère poussiéreuse faute de logiciels. Bien au contraire, vous allez vous régaler d'ici la fin de l'année; jugez-en par vous-même.

ZOOL

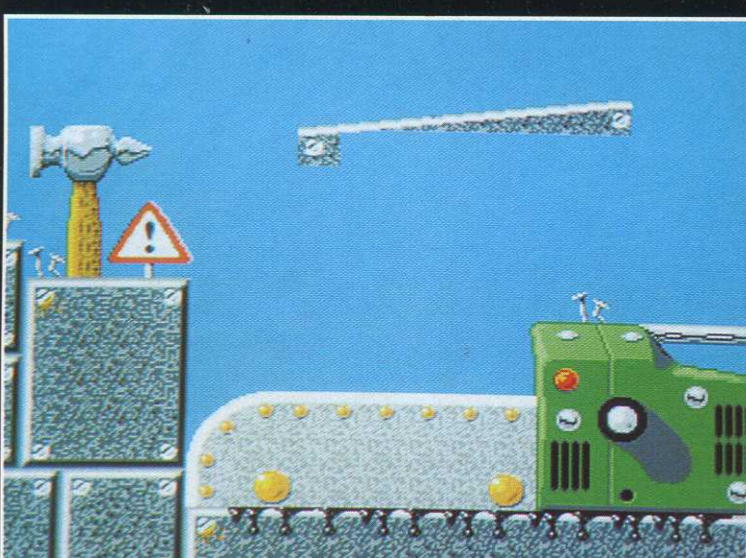
Ce jeu risque bien d'être le titre majeur, le hit de l'année pour Gremlin, et beaucoup de temps a été consacré à son développement pour rendre un jeu d'arcade qui devrait captiver les fans de Sonic ou de Mario. Gremlin espère bien que le personnage de Zool deviendra aussi célèbre que le hérisson et le maçon réunis. Le titre complet du jeu est plutôt amusant: Zool the Ninja of the NTH Dimension.

Vous aurez 7 mondes à explorer, chaque monde étant divisé en 3 niveaux, le tout dans un scénario absolument captivant. Avec Zool, vous aurez la joie de rebondir sur des balles, de sauter sur des monstres pour les éliminer.



Le programmeur et le graphiste de Zool. Heureux, mais un peu fatigués.

Le niveau des fruits est particulièrement amusant, vous foncez à travers les écrans en sautant sur les grappes de raisin qui se balancent, en ramassant les fraises pour les manger,



et ceci, au milieu de tous les monstres qui tentent de vous freiner dans votre progression. Le niveau des outils vous réserve quelques bonnes surprises, les marteaux volent bas et les clous piquent Zool s'il marche dessus. Inutile de préciser que d'énormes monstres de fin de niveaux vous attendent.

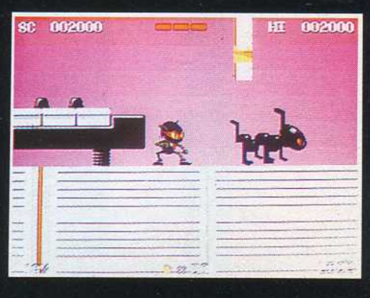
Vous ferez face à une énorme guitare électrique qui remplit une pièce toute entière, le son des cordes que l'on frappe parviendra jusqu'à vos oreilles pendant que des décharges électriques fonceront sur Zool. Il va falloir être rapide.

Chaque niveau propose tout un jeu de sprites et de graphismes différents, les sprites sont d'ailleurs plus gros que ceux que l'on a l'habitude de voir, avec des animations rapides et fluides. En plus de toute l'action à la Sonic, où notre héros court, saute, fonce dans les murs, où il est catapulté dans les airs, une section du jeu propose carrément un shoot'em up vertical, coupant avec les autres parties du jeu.

Le jeu le plus proche de Zool que nous connaissons n'est autre que James Pond 2, Zool proposant, lui aussi, de nombreux sprites colorés, des fonds différents et de l'action sans arrêt et de tous les côtés.

Prévu sur Amiga, ST, PC.



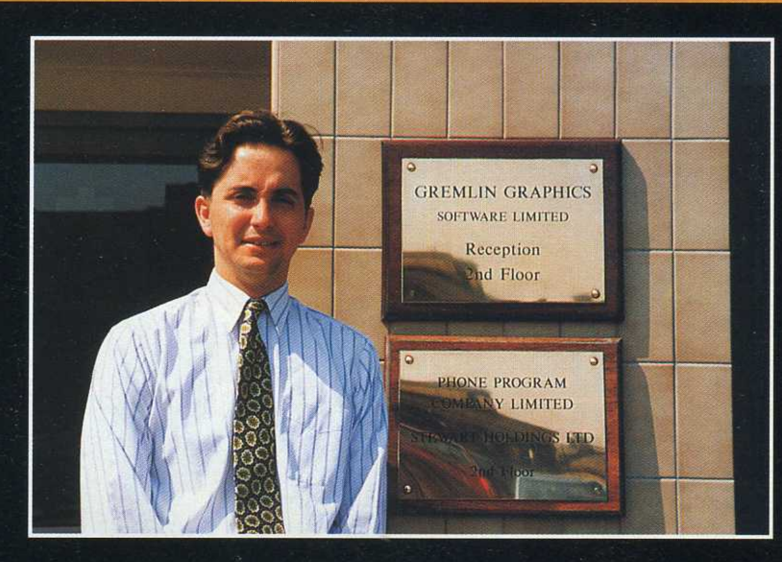





SC 006150
HI 006150

NIGEL MANSELL WO

A l'heure actuelle, il semblerait bien que le pilote de formule 1 Britannique, Nigel Mansell, soit bien parti pour remporter le titre mondial, avec ses 5 victoires de suite. Gremlin ne pouvait pas choisir meilleur pilote pour soutenir son produit. Nigel n'est pas intervenu dans la réalisation du soft, mais l'utilisation de son nom assure un challenge aussi rapide que vous pouvez l'espérer.



Paul McConnel, responsable des relations publiques en Europe pour Gremlin.

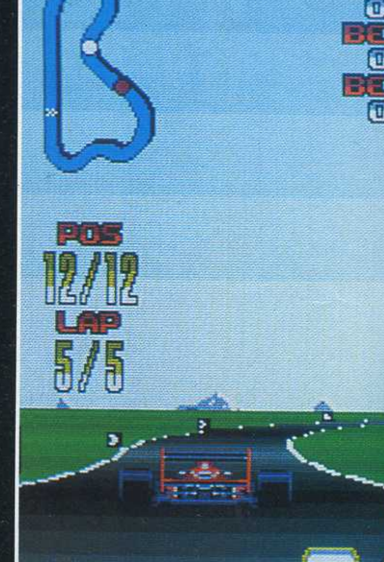
Tout le jeu tourne autour de Nigel Mansell, et vous prenez sa place dans le championnat, tout au long des 16 courses, en vue de finir à la première place du classement. Quelques petites différences subtiles apparaissent entre le jeu et la réalité. Par exemple, vous n'aurez pas à faire autant de tours que les pilotes réels, chaque course n'en nécessitera, en moyenne, que 5 ou 6.

Vous pourrez effectuer quelques réglages sur votre voiture Williams/Renault. Avant chaque course, vous déciderez du type de pneus à utiliser, lisses, gommes durs, vous choisirez la position des ailerons pour obtenir une meilleure entrée aérodynamique. Même le rapport des vitesses peut être modifié. Toutes ces données auront énormément d'importance sur le déroulement de votre course. Vous devrez aussi gérer les arrêts au stand, qui auront d'autant plus d'importance que les conditions climatiques changent d'une course à l'autre, tenant compte du pays où vous courrez: très mouillé en Angleterre et chaud et piste collante en Afrique du Sud. Les programmeurs ont tenté de respecter au maximum les spécifications réelles de chaque circuit, mais quelques différences seront tout de même présentes, comme la vitesse d'exécution d'un tour, par exemple.



D'autre part, vous ne lutterez pas contre 26 autres véhicules, mais contre une dizaine, tout cela pour garder une vitesse la plus élevée possible. Il est en effet difficile, sur ordinateur, d'avoir beaucoup de voitures en même temps à l'écran sans que cela provoque ralentissements et animations saccadées.

A l'écran, le pilote disposera de diverses informations, comme: la vitesse enclenchée (il y en a 6), un





RLD CHAMPIONSHIP

chrono, le temps qui vous sépare du concurrent qui vous précède, et votre vitesse.

L'écran vous présente l'action avec une vue qui vous met au volant du véhicule, vous voyez donc les roues de devant ainsi que le volant et votre paire de mains dessus. Vous pourrez aussi voir vos adversaires dans les deux rétroviseurs installés sur votre véhicule.

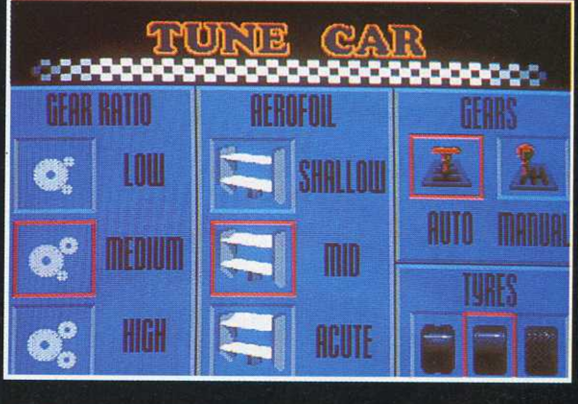
Il y aura un minimum d'objets dans les décors, toujours pour garder une vitesse maximum, mais vous trouverez tout de même les habituels murs sur les bords de la route, ainsi que quelques chicanes. Un grand nombre de niveaux de difficutés assureront aux joueurs, même très expérimentés, quelques problèmes pendant leurs courses, pour garder un intérêt de jeu au plus haut niveau. Chaque circuit demande des régles différentes pour votre voiture.

Une option intéressante, le joueur pourra admirer le circuit avant la course, observer tous les virages, et Nigel vous indiquera le parcours idéal à suivre. Une vue aérienne, comme à la télé, sera proposée juste avant le départ de la course. Des effets intéressants sont aussi intégrés, comme les gerbes d'eau projetées par vos pneus qui peuvent vous causer des problèmes et vous envoyer dans les décors. Vous contrôlez votre véhicule à l'aide de la souris ou du joystick, au choix. Quand vous arriverez dans les tunnels, le son de votre moteur sera amplifié, pour apporter un peu plus de réalisme au jeu.

Les voitures adverses conduisent intelligemment, ce qui, là aussi, apporte plus de crédibilité à Nigel Mansell World Championship. Visuellement, ce jeu ressemble un peu à Vroom, ce qui ne peut être qu'un compliment. Pour l'instant, il n'y a ni ralenti ni possibilité d'avoir différentes vues, mais le jeu étant encore loin de la fin du développement, cela peut changer.

A noter qu'une version Super Famicom est en cours de développement, avec une fenêtre de jeu plus grande et davantage de couleurs à l'écran.









Prévu sur AMIGA/ST





HERO QUEST II

Le premier Hero Quest ayant eu beaucoup plus de succès que prévu, Gremlin se lance donc dans la suite qui sera bien plus imposante, avec des zones de jeux plus grandes, plus de personnages avec davantage d'attributs et de possibilités. Les animations, dans la phase de résolution des combats, seront beaucoup plus réalistes, l'ensemble du jeu étant d'ailleurs beaucoup plus porté sur l'action.

De très nombreux sorts seront à votre disposition, et les monstres, vos ennemis, pourront en lancer aussi. L'intelligence des créatures et des monstres a, elle aussi, été améliorée; par exemple, si vous tirez sur l'un d'entre eux et que vous le manquez, il y a de grandes chances pour qu'il s'enfuie.

La peste a dévasté votre pays et le sorcier responsable de la région, celui qui dirige, a toutes les raisons de croire que ce fléau n'est pas d'origine naturelle mais qu'il aurait été causé par une force maléfique. Vous avez été choisi pour trouver qui est à l'origine de ce malheur. Pour arriver au bout de l'aventure, vous n'avez pas d'actions à réaliser dans un ordre précis, mais certains objets s'avèreront essentiels pour avancer dans votre voyage.

Le jeu est inspiré du jeu de plateau War Hammer, reprenant tous les principes de l'original, Hero Quest II devrait séduire jeunes et anciens amateurs de jeux de rôles. Par l'intermédiaire de la souris ou du joystick, vous évoluerez dans des mondes en 3D isométrique. Le bouton droit de la souris sert à dérouler les menus, et le gauche à sélectionner l'option désirée à l'aide de divers petits icones. Voici quelques-unes des options proposées: entrer dans le mode combat, fouiller une pièce pour trouver de l'or ou un un trésor, afficher une carte vous montrant ce qui vous entoure, envoyer des sorts, et tout un tas d'autres possibilités qui ne sont pas encore intégrées au jeu. Comme dans tous les autres jeux de ce type, vous pourrez consulter un menu qui vous informera sur votre état de santé, vous indiquera le nombre de points que vous avez obtenus et qui affichera une liste des objets que vous avez en votre possession.





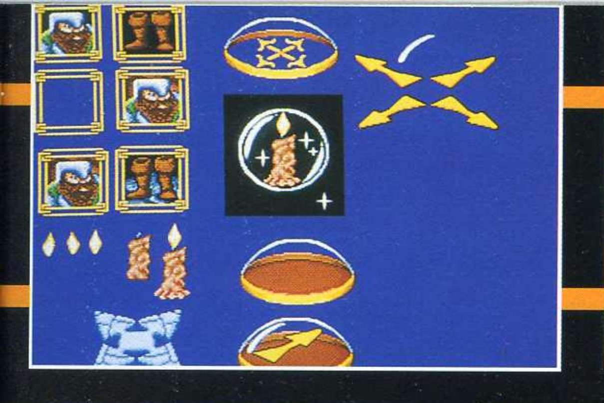








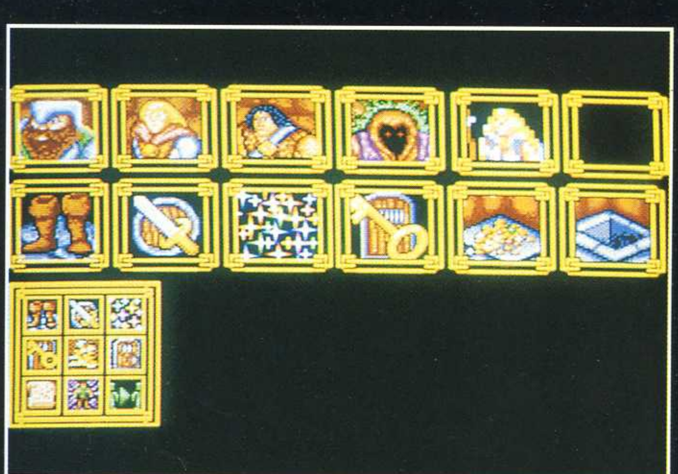










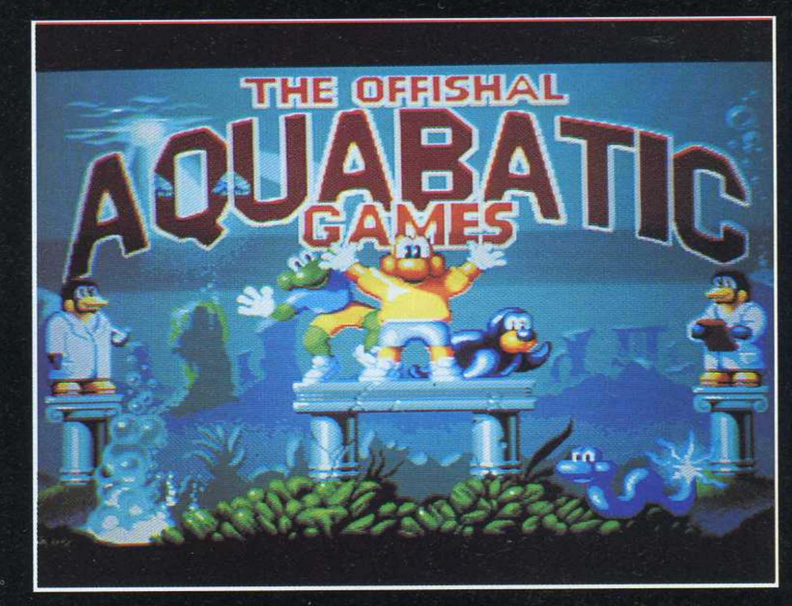


Prévu sur PC, AMIGA, ST



JAMES POND IN THE OFF

Le titre de ce jeu a légèrement évolué depuis la dernière fois où nous vous en avons parlé. Ce troisième volet de James Pond est en cours de programmation simultanément sur Amiga et sur Megadrive, la plupart des graphismes sont identiques sur les deux machines.



Comme dans les épisodes précédents, ce jeu est plein d'humour, de sprites colorés, et propose un intérêt de jeu très fort. Le jeu intègre diverses épreuves sportives, même si leurs noms et les lieux où elles se déroulent paraissent normales, ce n'est pas le cas. Chaque épreuve a de grandes qualités et pourrait faire l'objet d'un jeu à part entière.

James devra affronter d'autres agents poissonneux —grenouilles, calmar, requins, phoques, etc...— et le mode par équipes mettra aux prises The Cofathers (jeu de mot à «hurler de rire») et The Shrimpsons (autre jeu de mot à «hurler de rire»). Dans la plupart des épreuves, il sera possible de jouer à deux simultanément. La ville d'Atlantis héberge la compétition, et la plupart des épreuves se déroulent dans le stade principal construit à l'intérieur d'une grande baleine, d'autres à l'extérieur. Dans le mode de jeu par équipes vous aurez trois personnages à contrôler, chacun ayant sa spécialité: la grenouille est experte en saut en hauteur et en longueur, alors qu'un poisson costaud sera parfaitement adapté aux épreuves de lever de poids et de lancers divers.



Les joueurs passen,t tour à tour, dans les diverses épreuves, à chaque fois, il faut se qualifier pour passer à l'épreuve suivante. Trois essais sont autorisés pour les épreuves sur terrain tandis que les épreuves sur piste devront être exécutées en un minimum de temps. Chaque joueur a droit à une épreuve manquée. Les épreuves se suivent en boucle, à chaque fois le temps, la distance ou le poids de qualification est augmenté. Si vous gagnez une épreuve, vous aurez la chance d'admirer votre bestiole recevoir une






MILLENNIUM

SHAL AQUABATICS GAMES



médaille sur le podium avec, en fond sonore, l'hymne qui se joue.

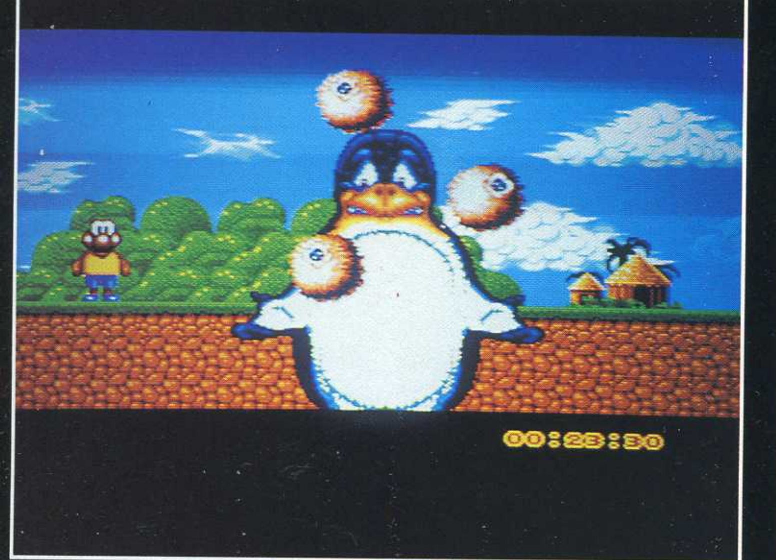
En tout, il y aura 10 épreuves, toutes agrémentées de touches d'humour. Le 100 mètres Splash propose aux concurrents de courir sur la surface de l'eau d'une piscine, avec dérapages et personnages faisant n'importe quoi si vous perdez le contrôle. Les sportifs ratés pourront même couler. La course de haies est assez particulière, les joueurs devront courir et sauter par dessus des haies électrifiées, vous imaginez les conséquences d'un contact involontaire. Le tir sur poisson est assez évolué: vos cibles, vivantes, seront éjectées de la machine à grande vitesse, vous devez leur sauter dessus et les frapper pour les envoyer en direction de ballons placés dans les airs, ballons qui vous rapporteront des points. Une autre épreuve qui n'a pas encore de nom vous proposera de stopper des balles qui foncent en direction de baleines endormies. Si une baleine est touchée, elle se réveille et elle se déplace. Si deux d'entre elles quittent l'écran, c'est perdu. Vous devez protéger le sommeil des baleines pendant un temps donné, de 1 à 4 minutes.

Actuellement la plupart des épreuves n'ont pas de nom, au départ elles portaient l'appellation des épreuves olympiques, mais les choses ont changé, pour le mieux. Une des nouvelles épreuves vous fera sauter sur des éponges pour attraper des coquillages. Des méduses apparaissent et vous permettent d'atteindre des pièces bonus, en hauteur, si vous leur sautez dessus. Tout au long du jeu, vous verrez des objets étranges qui peuvent sembler inutiles à première vue mais qui vous aideront par la suite si vous découvrez leur fonction. Par exemple, les oiseaux sur les fils électriques ne sont pas là pour rien, mais vous devrez trouver tout seul le moyen de profiter de leur présence. Résoudre toutes ces énigmes prendra du temps, et il vous faudra de nombreuses parties pour découvrir tous les écrans cachés.

Six des jeux proposés, approximativement, seront des jeux d'arcades/plates-formes, les autres demanderont des manipulations de gauche à droite, à l'aide du joystick, une barre d'énergie indiquera alors votre vitesse.

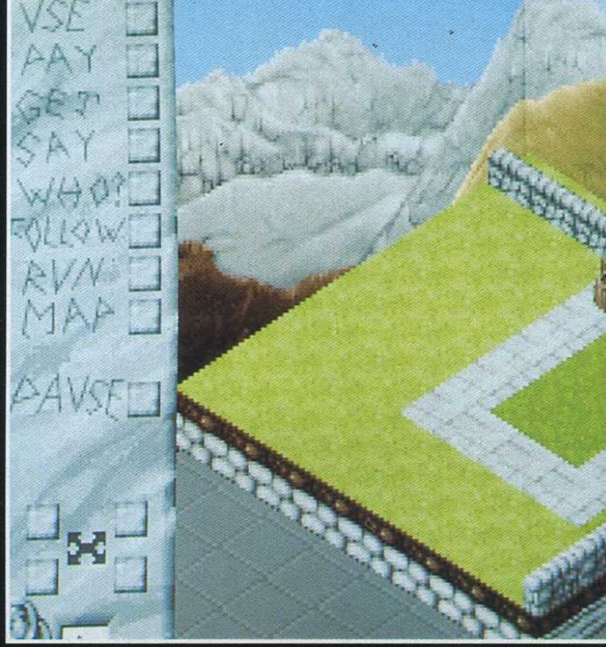
PREVU SUR AMIGA ET MEGADRIVE SORTIE EN JUILLET







ROME



Dans ce jeu d'aventure vous êtes dans la peau d'Hector, un jeune esclave qui a pour ambition de grimper dans l'échelle sociale et de devenir empereur, carrément. Ce soft est basé sur un jeu de plateau créé par un membre de Millenium en association avec Steven Grand, auteur de Robin Hood pour le même éditeur, reprenant les routines et le cœur principal du programme de ce dernier. Visuellement, Rome rappelle beaucoup Populous, avec cette vue isométrique et ces scrollings sur les décors quand vous vous déplacez, mais là s'arrêtent les similitudes. Le jeu est composé de plus de 4 niveaux, incluant Rome, la Grande-Bretagne et l'Egypte, vous devez arriver au bout de chaque niveau pour passer au suivant et monter dans l'échelle sociale. Si nous n'avions pas peur des étiquettes à rallonge, nous nommerions Rome comme un jeu d'aventure-rôle à énigmes épisodiques.

Hector devra accomplir de nombreuses tâches tout au long de son périlleux voyage. Tout d'abord, Hector doit apporter un message à l'Empereur, en mains propres. Le problème étant que l'Empereur n'acceptera jamais de parler à un simple esclave, vous devez donc trouver un moyen de vous surclasser au moins au niveau de l'apparence. Alors que vous trainez dans les rues, vous passerez devant un établissement de bains, des vêtements trainent sur le côté. Il ne reste plus qu'à les dérober et à les mettre rapidement sur vous, maintenant vous avez l'air d'une personne présentable. Le message que vous transportez se trouve dans votre inventaire, tous les objets que vous ramasserez, porterez ou volerez seront placés là pour une utilisation ultérieure.

L'interface utilisateur, très simple à manier, reprend les maintenants classiques techniques du curseur à déplacer à la souris, et du clique; sur le côté de l'écran le joueur peut cliquer dans une zone où sont répertoriées les actions ainsi que les informations nécessaires au bon déroulement de l'aventure. Voici quelques-unes des actions: utiliser, payer, prendre, afficher une carte (qui vous montre où vous êtes ainsi que tous les décors qui vous entourent), parler (à l'intérieur de ce menu des sous-options sont disponibles, comme flatter, acquièscer, refuser etc...), courir, suivre, et d'autres,

Une fois que vous aurez accompli votre première tâche, porter le message à l'empereur, il vous restera mal-



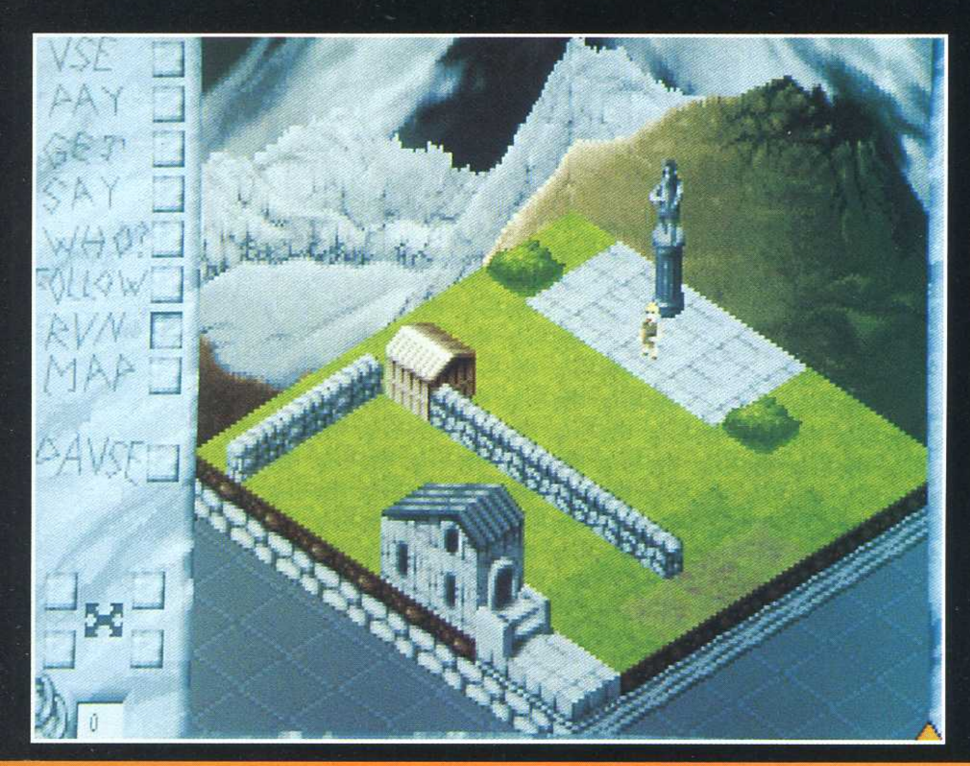
MILLENNIUM



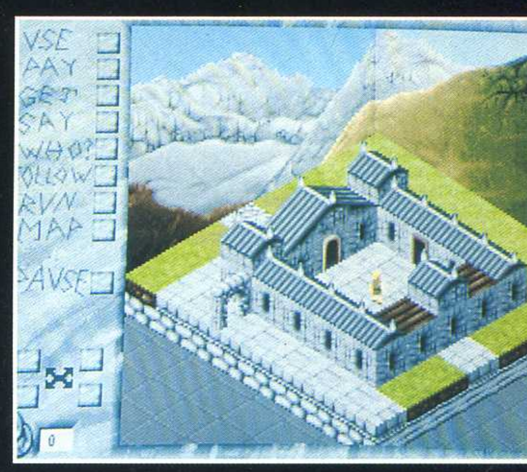
heureusement de nombreuses actions périlleuses à effectuer. Vous devrez quitter votre île pour ne pas être dévorer par la lave d'une éruption volcanique, chose peu aisée puisqu'il n'y a qu'un bateau et qu'il n'a pas l'intention de vous attendre si vous êtes en retard. D'ailleurs, même si vous réussissez à atteindre le bateau à temps, vous serez confronté à un autre problème qui est de payer votre embarquement. En effet, vous n'avez pas d'argent.

Toute l'essence du jeu est constituée de petits défis comme ceux-là, pour trouver la solution à chaque petit ou gros problème qui débarque, vous devrez donc emmagasinner un maximum d'informations en parlant à toutes les personnes que vous rencontrez, et en fouillant, fouinant, furetant partout également.

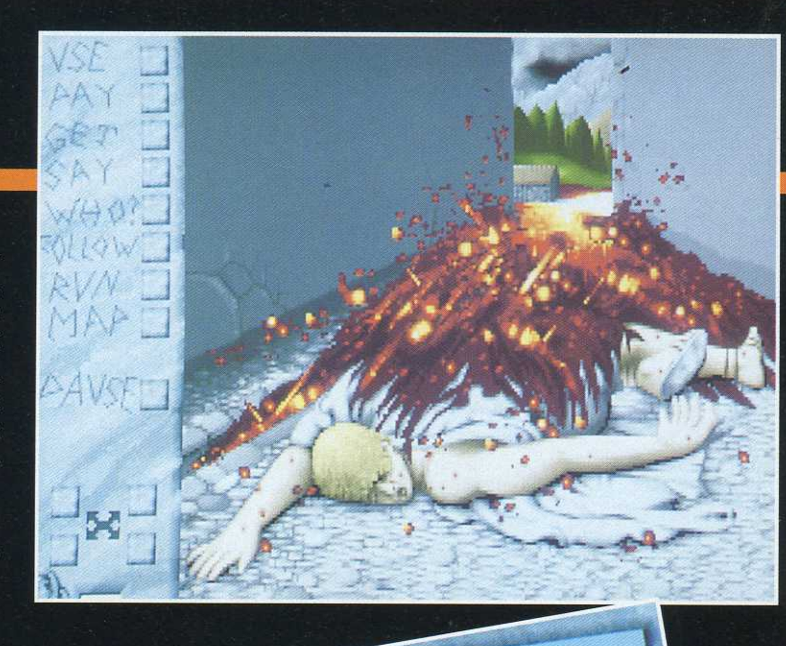
Rome se joue en temps réel, vous n'avez donc qu'un temps limité avant que la première catastrophe ne vous tombe sur le coin de la figure. Durant votre ascension dans l'échelle sociale, vous passerez par l'échelon «Centurion d'une grande armée», ce qui est déjà une sacrée promotion pour un homme qui n'était encore qu'esclave quelque temps auparavant. Dans cette partie, l'orientation du jeu diffèrera quelque peu, vous vous trouverez alors au milieu de quelques scènes d'action pure. Vous







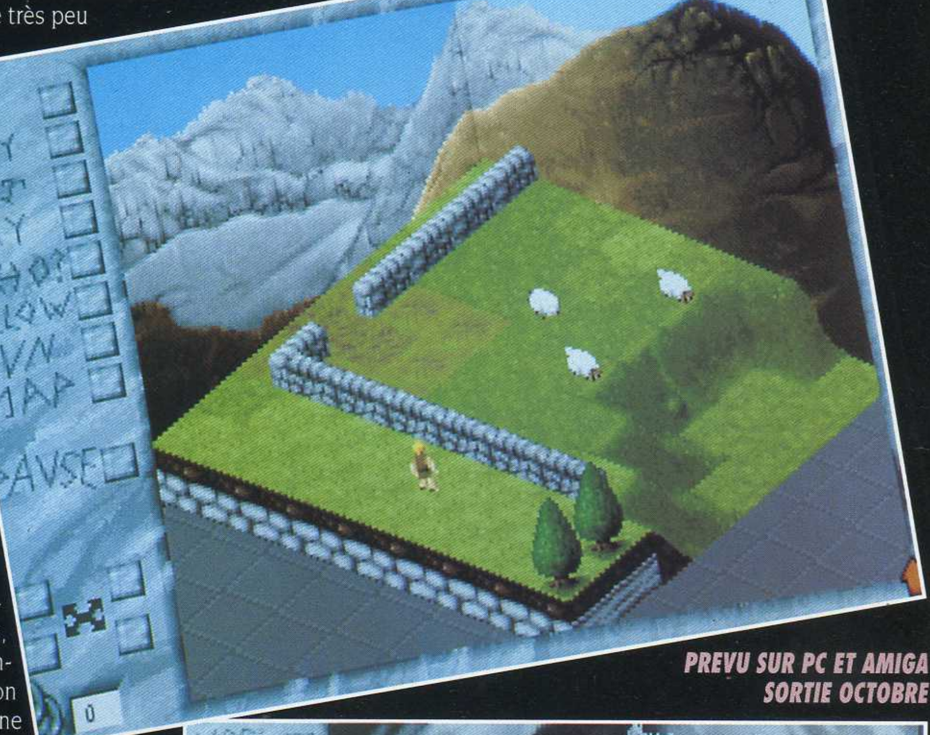
ROME



devrez utiliser toute votre astuce stratégique pour stopper les Bretons, vous pouvez diriger vos soldats un à un, ou donner des ordres généraux qui seront exécuter par toute votre armée. Cette phase stratégique sera générée par l'ordinateur, une fois que vous aurez effectué chacun de vos mouvements.

Chaque nouvelle partie du jeu bénéficie de graphismes et de décors différents, ainsi que d'une introduction décrivant rapidement le lieu où vous êtes, ainsi que la mission que vous devez accomplir. L'ordinateur ne vous donnera que très peu d'informations, vous devrez découvrir pratiquement tout vous même. A l'aide du curseur, vous pourrez vous déplacer librement, et vous pourrez parler aux personnes que vous rencontrez en faisant apparaître une bulle au dessus de votre tête, pensez toujours à noter quelque part les réponses que vous donneront les passants, chaque détail a son importance. L'interaction avec les objets est une des priorités du jeu, vous avez pu trouver des défauts à Robin Hood à ce niveau là, dans Rome tout à été corrigé. Les routines ont été améliorée, et le scénario est bien plus consistant.

Une version Amiga sera bien sûr programmer, mais le programme principal est en cours de développement sur PC.



PREVU SUR PC ET AMIGA
SORTIE OCTOBRE



PREVIEW

MILLENNIUM

CREEPY, KOOKY, OOKY, SPOOKY!

The Addams Family

ILS FONT CE QU'ILS VEULENT

uis plus maintenant; ils ont été expulsés! orticia, Lurch, Granny, Pugsley, and ednesday sont revenus dans leur inquiétant anoir pour en reprendre possession.

S DISENT CE QU'ILS VEULENT...

uis plus maintenant, car ils ont disparu! omme Gomez tu dois retrouver tes chers dinques dans leur hotel particulier, tres rticulier.

S JOUENT COMME ILS VEULENT...

uis prends garde a Tully Alford - Il joue rieux. Tully est le perfide avocat de la mille, voulant lui voler sa fortune. Il a us d'un sale tour dans son sac.

S DANSENT COMME ILS EULENT...

tu vas blémir, frémir, tréssaillir, car s dagues, monstres et fantomes ne laisseront aucun moment de Répis. tu resouds les enigmes en suivant s indices tu pourrais sauver la Famille dams, pour qu'ils puissent...

VIVRE COMME LS VEULENT!

MSTRAD - ATARI ST
CBM AMIGA
Disponible sur
Nintendo





OCEAN SOFTWARE LTD . 25 BOULEVARD BERTHIER . 75017 PARIS . TEL: 47663326 . FAX: 42279573

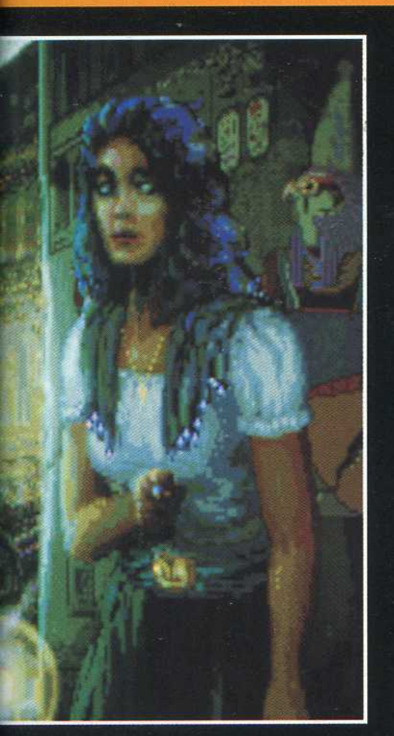
DAUGHTER OF SERPENTS



Il ne faut pas confondre Eldrich Games et Eldrich the Cat, cette équipe de programmeurs et de graphistes de hauts niveaux s'est réunie pour développer l'un des jeux les plus étonnants du monde PC. Leur travail précédent portait le titre de Shadow of the Hounds, jeu particulièrement difficile à cataloguer. On pourrait l'appeler un jeu de Crime, de Mystère et d'Aventure, mais l'appellation Drame Interactif serait plus approprié.

Parmis ceux qui travaillent sur Daughter of Serpents, on trouve Peter Lyons, un vétéran du monde micro, Richard Joseph, l'un des meilleurs musiciens du marché, ainsi qu'une équipe de graphistes/designers qui ne se sont pas contentés de dessiner des pages superbes, mais qui ont développé une nouvelle interface utili-

MILLENNIUM



sateur appellée Signos: Scripted Interactive Graphic Novel Operating System, système de contrôle interactif du scénario d'un roman graphique. Avant de vous en dire plus sur le scénario, il est intéressant de préciser le fonctionnement de cette nouvelle interface utilisateur.

A première vue on retrouve l'habituelle trio souris-curseur-clique, mais ce maniement est plus évolué, et permet au joueur de rentrer plus directement dans le monde et l'ambience de Daughter of Serpents. Tout d'abord, la plupart des textes sont affichés dans des bulles au dessus des personnages du jeu, ce qui donne un côté beaucoup plus vivant et réaliste au jeu, les personnages parlent tout seul, commentent le monde qui les entoure et les actions des autres. Ces textes peuvent être coupés, augmentant alors énormément la difficulté du jeu. Alors que vous déplacez le curseur à l'écran, diverses options vous seront proposées, le curseur change de forme pour vous indiquer les actions que vous pouvez exécuter. Des jambes indiquent que vous pouvez vous déplacer dans cette direction, un point d'interrogation indiquera que vous pouvez obtenir des informations ou une descriptions de l'objet que pointez en ce moment.

Vous ne verrez jamais les personnages se déplacer à l'écran, mais la plupart des images sont animées. Chaque écran propose de nombreuses énigmes à découvrir. Si vous déplacez

PRE VIEW

DAUGHTER OF SERPENTS

le curseur sur le bas de l'écran, vous ferez apparaître trois livres: le premier sert de référence et présente le scénario assez rapidement, le second reporte tous les textes que vous avez pu lire, y compris les conversations, et le troisième vous fait bénéficier d'une carte d'Alexandrie qui vous permet de vous rendre directement d'un lieu à l'autre, rien qu'en cliquant.

Au début du jeu vous choisissez votre personnage parmis les 6 proposés, qui vont du détective au mystique cinglé. Comme dans les jeux de rôles, vous pourrez déterminer certains attributs de votre personnage, très facilement, les capacités intellectuelles d'un détective doivent être plus développées que celles d'un voyageur, par exemple.

Trois scénarios différents vous sont proposés, tous les trois se déroulent dans le même monde, mais votre façon de résoudre l'aventure déterminera les séquences auxquelles vous assiterez, les lieux que vous visiterez. Il y a de nombreux points communs de lieux et d'actions entre les trois scénarios. L'un d'entre eux vous place sur un bateau débarquant à Alexandrie, et vous fait assister à un combat entre un Arabe et un Turque. L'un des deux hommes se fait tuer. Même si cette scène n'a pas d'incidence immédiate sur le jeu, vous constaterez que tout au long de l'aventure des évènements se rapportent à se fait.



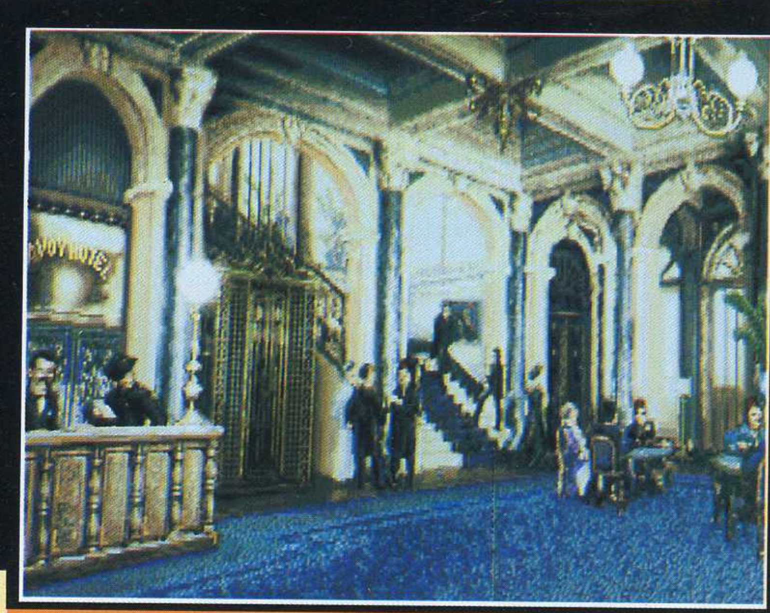
Tout le jeu tourne autour des convoitises provoquées par des objets archéologiques et par des parchemins. Vous rencontrerez de nombreux individus et tenterez de découvrir pourquoi certaines personnes se font tuer, et pourquoi des pièces archéologiques sont dérobées. Vos objectifs changeront selon chaque scénario, mais le dénouement final sera le même, ce ne sont que des approches différentes pour un même jeu.

Vous démarrez dans un lieu, et il n'y a pas de lien séquentiel direct entre celui-ci et tous les autres lieux, vous pourrez évoluer d'un point à un autre de diverses façons. Tous les objets que vous découvrirez auront une importance à un moment ou un autre du jeu, trouver le moyen de les utiliser est l'un des défi majeur du jeu. Dans certains lieux, quand vous trouverez qu'il est impossible d'avancer plus loin, des textes s'afficheront à l'écran et viendront vous aider, des phrases du genre: "jeter un coup d'oeil dans cette poterie pourrait être une bonne idée".

Le jeu comprend de nombreux éléments qui auraient pu être tirés d'une nouvelle de HP Lovecraft, et plus vous avancerez plus les énigmes seront complexes, plus les évènement seront sinistres. Daughter of Serpents peut sonner comme une aventure d'Indiana Jones, mais le jeu vous réserve de très nombreuses surprises.

PREVU SUR PC ET AMIGA









Il est temps d'enfiler votre vieux blouson en cuir, d'ouvrir un paquet de chewing-gum avec les dents et de promettre à une douzaine de filles de la region de les aimer pour la vie avant de disparaître dans le vaste horizon bleu.

Nous sommes en 1944 et vous êtes pilote dans la légendaire 357ème Esquadrille, surnommée "les Yoxford Boys". La première unité américaine à piloter le P-51 Mustang, qui escortait les B-17/B24 en mission de bombardement dans les cieux les plus dangereux de la Seconde Guerre Mondiale.

Vous participez à des briefings cinématiques réalistes, équipez votre avion d'armes spécialement conçues pour mitrailler les avions et bateaux ennemis, et bombardez en piqué les usines d'armément.

Vous avez la chance de voler en compagnie d'as de l'aviation légendaires tels que Chuck Yeager, enegistrez les instructions de vol dans le Club des Officiers et planifiez le déroulement général de la guerre grâce à des rapports top-secrets détaillés.

"Heroes" possède des graphiques VGA 256, reçoit AdLib, et à d'uniques angles de caméra multivision et une fonction «Instant Replay».

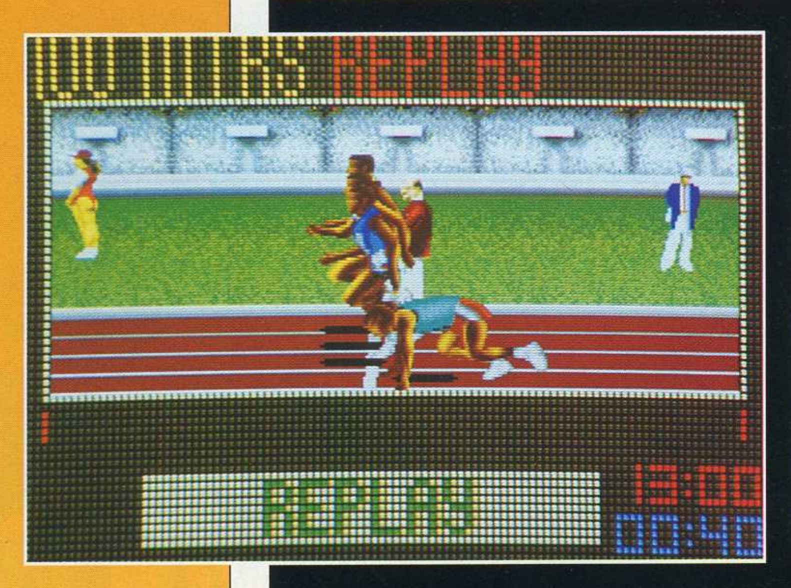
C'est également l'un des jeux sélectionnés dans la super promotion sportive d'Electronic Arts... A vous de repérer les boîtes participants à cette promotion.

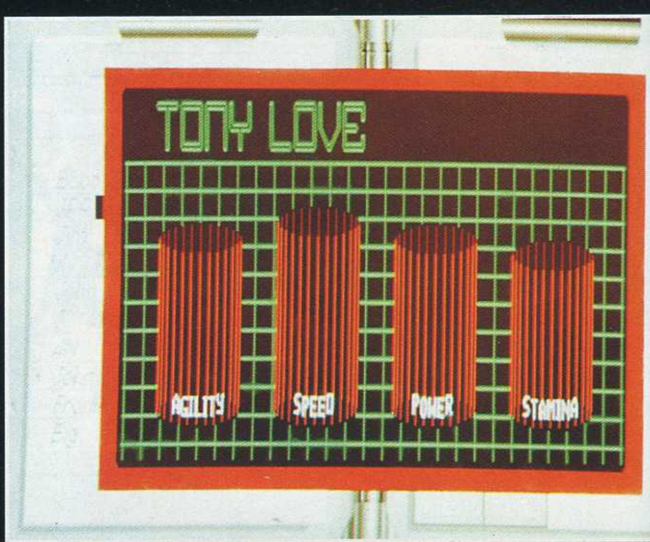
Alors qu'attendez-vous? Sautez dans votre avion et donnez-leur une leçon!

ELECTRONIC ARTS™

Electronic Arts, Langley Business Centre, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre, Tel: (44) 753 549442, Fax: (44) 753 546672

CARL LEWIS TRACK





Psygnosis a réussi à obtenir l'une des plus grandes figures du sport que l'on pouvait rêver pour sponsoriser un soft d'athlétisme, et même si le jeu s'avèrait minable, avec Carl Lewis sur la jaquette, les ventes étaient assurées. En fait, le jeu est développé par Teque et n'est rien d'autre qu'une des meilleurs simulations de sports, et l'un des jeux les plus attendu de l'année. Le jeu ne propose pas uniquement des phases d'arcade, mais un côté management est aussi disponible, ces deux facettes rendent Carl Lewis Track and Field Challenge tout à fait unique.

Il est possible de joueur à quatre joueurs humains ou moins, les autres sportifs étant dirigés par l'ordinateur. En mode deux joueurs, chaque sportif joue à son tour, il n'y a pas d'épreuves se déroulant simultanément, même si les éléments des finales risquent bien de surprendre la plupart des joueurs habitués aux simulations sportives.

Le programme est divisé en 3 parties. Vous pouvez vous occupez uniquement de l'aspect management, et chacun des 10 sportifs de votre équipe a ses propres attributs: agilité, vitesse, force et résistance. Vous obtiendrez un compte rendu de l'état de chacun de vos sportifs, et c'est à vous d'organiser les entrainements en fonction des capacités de chacun. Vous devez développer un entrainement de 4 semaines, avec 10 disciplines proposées: isométrique, entraînement sur dénivélations, ballistique, courses, entraînement répétitif, extensions, courses sur circuits, etc... Tout un tas de termes d'entraîneurs qui seront développés dans la documentation du jeu. Chaque exercice à des effets particuliers sur les performances de vos athlètes, vous devez donc adapter vos entraînements aux résultats que vous voulez obtenir dans un certain domaine pour un certain joueur.

Pour ce qui est des épreuves en elles-mêmes, voici ce qui vous est proposé: 100 mètres, 110 mètres haies, saut en hauteur, saut en longueur et lancer du javelot. Inutile d'inscrire vos athlètes à toutes les épreuves, vous risquez de les épuiser. Après les phases





news, previews Chicago

ND FIELD CHALLENGE

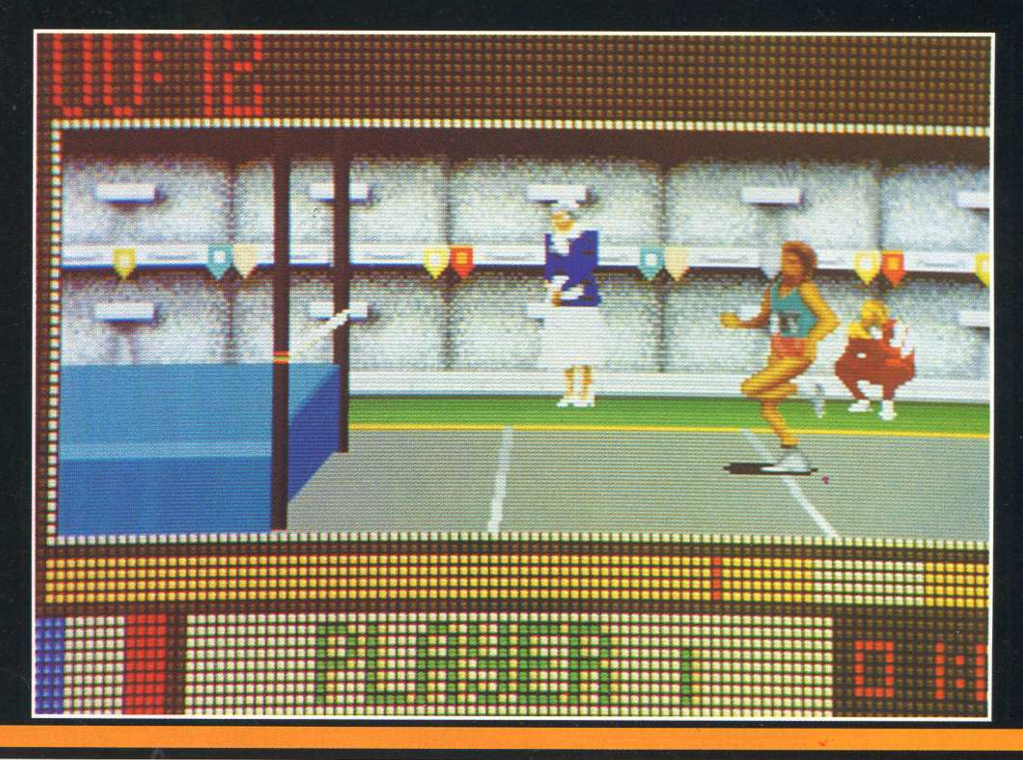
d'entraînements, vous pouvez sauver les paramètres de votre équipe, ce qui vous permettra de recommencer une compétition sans passer à nouveau par l'entraînement. Vous pourrez observer que certains sont plus forts que d'autres — inscrivez-les alors au lancer du javelot— tandis que certains athlètes auront plus agilité et de vitesse, ce qui convient parfaitement au 110 mètres haies.

Quand vous avez inscrit chacun de vos athlètes, vous pouvez entrer dans le mode Arcade et contrôler votre équipe vous-même, ou laisser l'ordinateur s'occuper des joueurs, et ne profiter que des résultats. Vous pourrez alors vérifier si votre entraînement était efficace. Une autre option vous permet d'entrer directement dans le mode Arcade avec des sportifs aux capacités définies par l'ordinateur.

La compétition est divisée en quatre séries, vous devrez vous qualifier en obtenant une certaine distance ou un temps maximum donné. Pour chaque série, les performances minimums sont réhaussées, la difficulté augmente. Vous ne luttez pas directement contre vos concurrents jusqu'à la finale. Autre élément, si vous n'obtenez pas la distance ou le temps de qualification, même avant la finale, le jeu s'arrête.

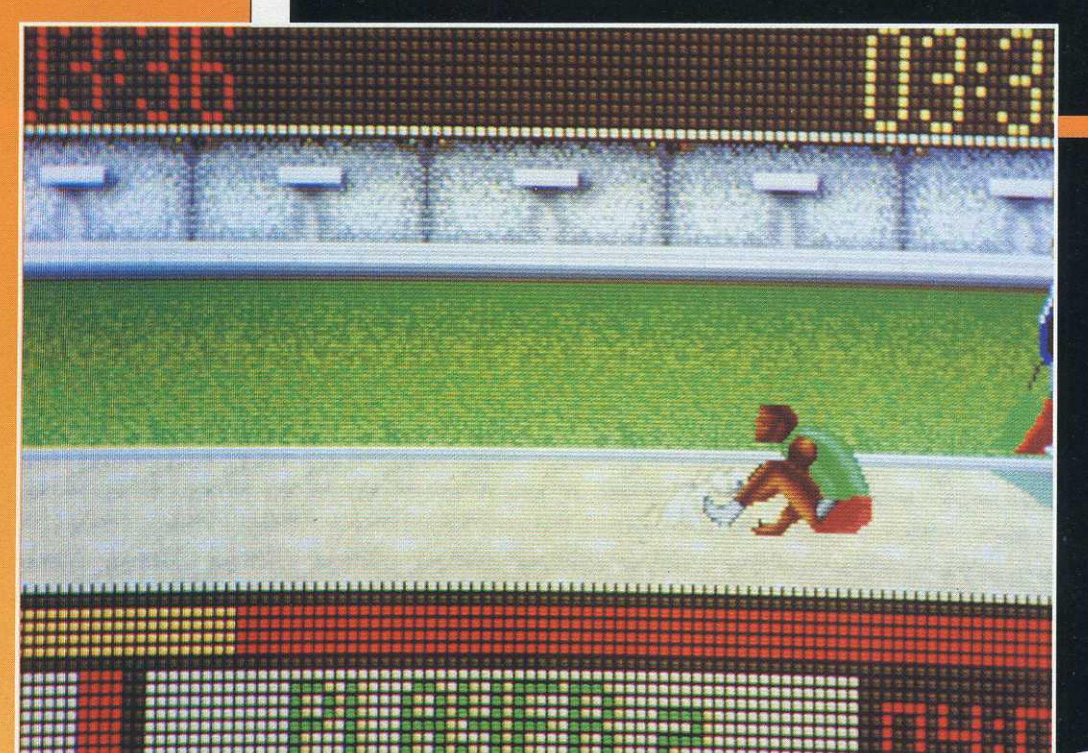
En finale, si vous jouez à deux, le deuxième joueur verra son adversaire en même temps que lui sur la piste, c'est l'ordinateur qui contrôle le personnage en tenant compte des mouvements exacts exécutés par le joueur précédemment. Si, par exemple, le premier joueur courre, trébuche sur la





CARL LEWIS TRACK AND FIELD CHALLENGE





la course sous un autre angle de vue.

Le jeu, sur PC, sera contrôlé à l'aide de la souris,et sur Amiga,, du clavier et du joystick. Trois modes de contrôle sont proposés, l'un demande d'agiter le joystick à toute vitesse, de droite à gauche, l'autre demande de tourner régulièrement, et le troisième propose de suivre le système du changement de vitesses des voitures.

Au départ vous choisissez votre pays, 17 sont proposés, et vous pouvez même nommer chacun de vos athlètes. Des images digitalisées de véritables athlètes ont été utilisées pour créer les sprites, autant dire que les animations sont saisissantes de réalisme. Le saut en hauteur, avec le

PREVU SUR PC, AMIGA, ST.

dernière haie, et finit la course en 15 secondes, alors le second joueur, pendant sa course, verra son adversaire tomber à la dernière haie et finir la course en 15 secondes.

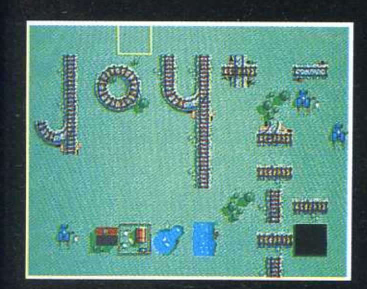
Tout est en temps réel, et les programmeurs ont intégré tous les records du monde. Si vous finissez le 100 mètres en 9"20, vous obtiendrez le record du monde plus des points de bonus. Après chaque épreuve, une vue au ralenti fixée sur le gagnant est proposée, ainsi, si vous finissez dernier, vous aurez la chance d'admirer



passage en Fosberry est tout à fait étonnant.

Le gagnant de la compétition est celui qui a obtenu le plus de médailles et de points, ce qui dépent directement de votre façon de jouer. Carl Lewis Track and Field Challenge est l'un des jeux de sports les plus classieux qui existe, et propose de nouvelles techniques de programmation encore jamais vues. De nombreux éléments du jeu non mentionnées dans cette preview vont être ajoutées par la suite, ne manquez le test prochainement.

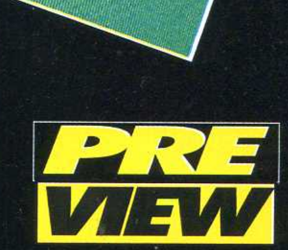
LOCOMOTION



Si vous êtes encore nostalgique du temps où les jeux n'étaient pas très impressionnants au niveau graphique et technique, mais où l'intérêt du jeu était très important, alors vous allez être tout à fait satisfait avec Locomotion, le dernier produit Kingsoft. Déjà sorti en Allemagne, Locomotion est en cours d'adaptation en français et a reçu des notes exceptionnelles outre rhin. Quand on jette un coup d'oeil rapide sur les graphismes, on a l'impression que le jeu sort tout droit d'un commodore 64, ce qui est déjà très bien, mais qui ne contente pas les possesseurs de micros 16 bits en général.

Le jeu tourne autour du monde des trains, et le but dans chaque niveau est d'acheminer une locomotive à une station donnée, à travers le réseau complexe des voies ferrées. Vous avez 8 trains à mener jusqu'à 8 stations différentes, chaque train porte une lettre, chaque station aussi, et vous devez mener chaque train dans sa station. Si deux trains se trouvent sur la même ligne, vous n'avez qu'à espérer qu'il y ait des jonctions que vous pourrez manœuvrer pour éviter les catastrophes. Si vous provoquez trop d'accidents, le jeu s'arrête et c'est perdu. Vous manipulez les aiguillages à l'aide d'icones, c'est là toute l'essence du jeu. Le joueur doit réagir très rapidement.

Certains tactiques sont à adopter, vous pouvez, par exemple, envoyer un train dans une impasse, il repart alors dans l'autre sens, mais cette temporisation vous aura laissé le temps de faire passer un autre train au croisement. Le fonctionnement du jeu, les règles, sont très simples, mais résoudre certains tableaux s'avèrera très difficile. Dans les niveaux avancés, Locomotion devient un vrai cauchemar avec les boucles, les nombreux croisements et tous les trains qui foncent tout droit.



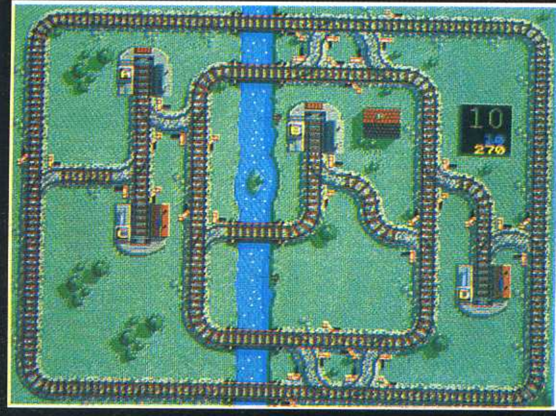
Le temps est limité et une horloge vous nargue tout en haut de l'écran. les seuls effets sonores du jeu sont les sifflements des trains. option intéressante de Locomotion, le mode construction kit qui vous permettra de construire vos tableaux vous-même, en plaçant les tronçons, mais aussi les arbres et les rivières.

Des mots de passe sont donnés à la fin de chaque tableau pour vous permettre de reprendre directement une partie au niveau où vous aviez perdu précédemment; il y a plus de 100 niveaux.

PRE VIEW







PREVU SUR
- PC-AMIGA-ST -
(Sortie en Août)

KINGSOFT

CURSE OF ENCHA

Voici le premier jeu d'aventure de Core Design, et déjà, même au stade de la preview, celui-ci semble très impressionnant. Le programmeur nous a précisé que Curse of Enchantia était deux fois plus vaste qu'un jeu Sierra, et, d'après lui, beaucoup plus agréable au niveau de la "jouabilité". Le scénario de Curse of Enchantia met en avant une méchante sorcière déterminée à garder sa jeunesse. Le problème est que les ingrédients nécessaires pour fabriquer la potion de jouvence sont difficiles à trouver. Les ingrédients principaux sont des enfants mâles vivant dans un autre monde, dans une autre dimension. Pas simple. Par chance, notre sorcière trouve deux autres collègues prêtes à l'aider en échange d'un peu de jeunesse regagnée. Les pouvoirs des sorcières combinés réussissent à faire venir dans leur monde un jeune garçon qui était tranquillement occupé à jouer au baseball dans le sien de monde, à savoir le nôtre, la terre des années 90. Le jeune malheureux se retrouve enchainé au fond d'un château terrifiant, il doit s'échapper, et c'est là que le jeu commence vraiment, vous êtes ce jeune garçon enchainé, anachronisme vivant dans un monde de magie et de monstres.



Le jeu a de nombreuses similitudes avec les productions Sierra, notamment au niveau de la présentation graphique et du mode de contrôle. L'interface utilisateur est très agréable, avec son curseur à déplacer à travers l'écran, et ses cliques sur les 10 boites d'icones: inventaire, ramasser, regarder, aider, parler, utiliser et bien d'autres possibilités comme les sauvegardes diverses. Le jeu vous offrira de nombreuses énigmes à résoudre, notamment en discutant avec les divers personnages qui évoluent dans le jeu.

Au début, vous, Brad, le jeune garçon, commencez à pousser des cris au fond de votre geôle. Le garde s'approche pour vous dire de la fermer, et laisse tomber une clé en partant. Vous devrez vous arranger pour la récupérer et constater que même si elle n'ouvre pas la porte de votre cellule, elle ouvre la serrure de vos menottes. Il ne vous reste plus qu'à trouver et à utiliser l'objet qui vous permettra de vous évader.

A tout moment, vous devez faire attention à tout ce qui vous entoure, une flaque d'eau peut sembler inintéressante, mais elle permettra de résoudre une énigme. Brad devra accomplir de nombreuses missions pour continuer à avancer et traverser les diverses régions qui n'attendent que lui, du château aux grottes en passant par le monde sous-marin ou la ville. La section sous-marine, d'ailleurs, posera quelques problèmes, comment Brad réussira-t-il à respirer sous l'eau? Là aussi il faudra faire preuve de beaucoup d'ingéniosité, et utiliser un poisson providentiel qui vous fournira en oxygène.

Trouver un extincteur sera une autre de vos priorités dans le palais des glaces. La reine se promène tranquillement, et jette des sorts de tous les côtés, tandis que ses gardes multiplient les rondes à la recherche des intrus. Le lac rempli de requins vous causera bien des problèmes lui aussi, plus loin, Brad devra trouver une Gitane qui l'aidera à avancer. Il y a tellement de lieux à explorer qu'il faudra des heures et des heures aux meilleurs joueurs pour arriver à la fin de Curse of Enchantia.

Le joueur déplace Brad en cliquant sur le point où il veut que le personnage se rende. Grâce aux boites d'icones, de nombreuses actions sont disponibles.



CORE DESIGN LIMITED

NTIA





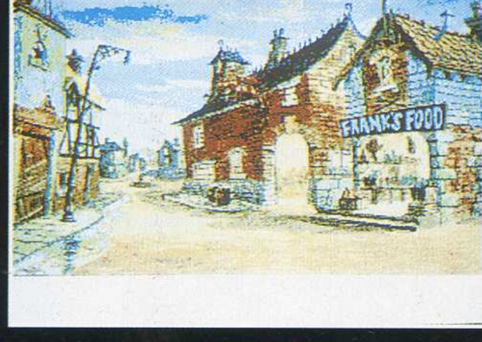


L'utilisation des objets est permis de diverses façons, ce qui rend le jeu bien plus passionnant, et offre une certaine liberté au joueur.

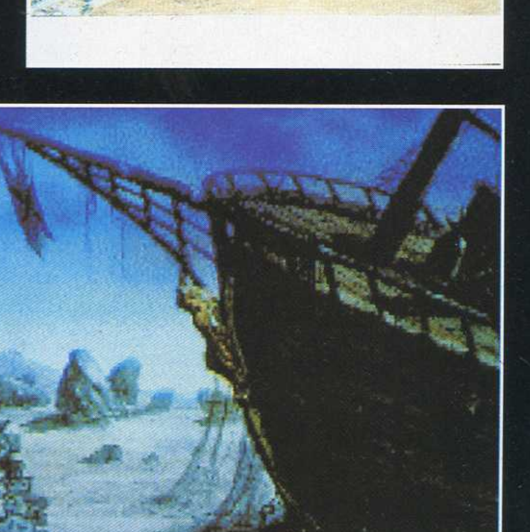
Les graphismes et les animations sont vraiment excellents, et Curse of Enchantia est vraiment un croisement entre un jeu Sierra et un jeu Lucas Film. Les maniemens se font à l'aide du joystick, du clavier ou de la souris. Une version PC en Super VGA 256 couleurs est prévue.

PREVU SUR AMIGA, PC













CHUCK ROCK 2



Cela fait 18 mois que l'on n'a pas vu notre homme préhistorique au grand ventre rond, depuis sa victoire contre le terrible Gary Gritter, Chuck n'a pas cessé de faire des bonds de joie de tous les côtés. Maintenant, Chuck possède une voiture moderne, il est même propriétaire de l'usine qui fabrique ces voitures, Chuck est marié et le couple heureux a eu récemment un enfant charmant.

Le jeu démarre avec une séquence d'introduction tout à fait impressionnante où 5 scrollings différentiels s'animent pour laisser place aux diverses options de difficulté du jeu. Votre tâche, en tant que Chuck Junior est d'arriver au bout de 5 niveaux différents, tous divisés en plusieurs scènes, pour délivrer Chuck des horribles mains de Brick Jagger. Ne soyez pas attendri par le visage charmant de Chuck Junior, il manie aussi bien le bâton que son père. Fracasser les dinosaures, exploser les rochers qui bloquent le passage, tout cela Chuck Junior le fait aisément, brute qu'il est. Junior peut aussi mettre le feu à son bâton pour s'en servir de torche dans certaines zones particulièrement sombres. Junior peut aussi sauter sur son bâton et tomber sur des objets à la verticale, pour détruire les plus réisistants.

Certaines bestioles accepteront d'aider notre cher sale môme, ainsi, il pourra monter sur le dos d'un dinosaure, et continuer à avancer comme cela jusqu'à ce que l'animal reçoive 5 coups. Le dinosaure fera trembler la terre, en sautant, ce qui aura pour effet de faire apparaître des pièces secrètes. Le jeu sera rempli de difficultés diverses pour être certain que le joueur passera des heures sur Chuck Rock II, mais actuellement, Core Design garde toutes les idées secrètes. L'énergie de Chuck Junior est symbolisée par une bouteille de lait qui se vide, et notre héros pourra regagner de l'énergie en ramassant d'autres bouteilles. Une vue permanente sur le score et sur les options











à votre disposition vous permet d'avancer sans contraintes, sans manipulations superflues.

Un effort tout particulier a été porté sur les manipulations et la maniabilité du personnage, Chuck Junior pourra sauter et tirer dans toutes les directions. Chuck pourra aussi jouer à Tarzan très facilement en saisissant les lianes qui se balancent et passent près de lui. De plus, une fois sur le dos d'un dinosaure, les commandes sont modifiées pour vous offrir encore plus de possibilités.

Les cinq niveaux vous mèneront dans divers décors de: banlieue, jungle, volcan, falaise. Chaque sous-niveau vous mettra face à un pommier, au centre de l'écran, plein de pommes que vous devrez décrocher pendant qu'un compte à rebours défile. Il y aura aussi un dinosaure qui se déplacera d'un bord de l'écran à l'autre, que vous pourrez utiliser comme trempoline pour atteindre les pommes. L'autre partie du jeu offre les habituelles plates-formes où vous devrez sauter et bondir de tous côtés. Vous devrez faire attention aux chutes de pierres, aux hélicoptères, aux oiseaux, aux voitures, aux machines infernales, aux crocodiles, aux trous pleins de lave, et tout un tas d'autres pièges fous. Les effets sonores, avec les cris de bébés, les chants d'oiseaux, les dérapages, les grenouilles qui croassent, sont tout à fait superbes. Si tout cela vous semble merveilleux, n'oubliez pas que vous devrez lutter contre des monstres de fin de niveaux, par 5 fois.



PREVU SUR AMIGA ET ST



PREMIER



La prochaine réalisation de Core Design s'appelle Premier, un jeu de plates-formes avec scrollings dans les 8 directions, et aux graphismes brillamment dessinés par celui qui a reçu la récompense, en angleterre, du meilleur artiste micro pour Heimdall. C'est le premier soft complet pour le programmeur, qui avait déjà réalisé des sous-jeux dans Heimdall ainsi que l'introduction de Wolfchild. Premier n'est pas un jeu de plates-formes tout à fait classique, ce soft est rempli de surprises et d'idées originales.

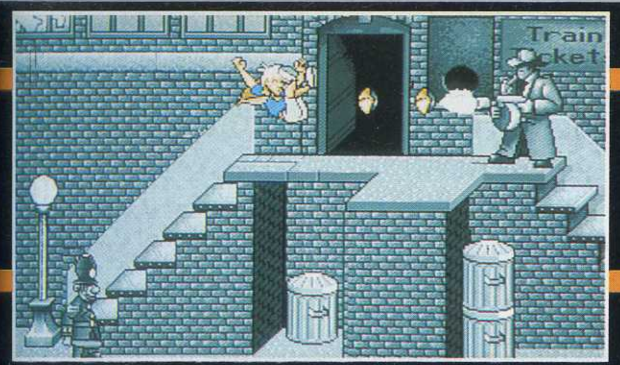
Il y aura 6 niveaux dans le jeu, avec autant de sous-sections, où vous lutterez contre les monstres de fin de niveaux, et chaque niveau est composé de 8 écrans de large sur 8 écrans de haut, ce qui donne 768 écrans au total, 768 écrans remplis d'action. Le scénario du jeu, agrémenté d'effets tout à fait intéressants, captivera le joueur; l'introduction entièrement graphique entre parfaitement dans la lignée des dernières réalisations de Core Design. Toute l'histoire tourne autour de Clutch Gable, qui a eu le malheur de constater que 6 de ses films avaient été dérobés et cachés dans les lieux mêmes de leur action. Chaque film a ses propres décors, ses propres méchants et grands-méchants, et contient un film à récupérer. Vous allez être plongé dans des mondes de science-fiction, de dessin-animé, de western, d'horreur et de série B.

Certains mondes auront des décors en monochrome, ce qui ajoute beaucoup à l'atmosphère du jeu. Clutch, tout au long de son périple, devra tirer des manettes pour activer des plates-formes mobiles, des ascenseurs, il devra ramasser divers objets, en éviter d'autres qui foncent dans les airs, et participer à tout un tas d'actions imaginables. Dans chaque niveau, Clutch aura une arme à sa disposition, une arme en rapport, évidemment, avec le monde dans lequel il évolue. Par exemple, dans le western, Clutch pourra descendre ses ennemis à l'aide du revolver mis à sa disposition. Notre héros démarre la partie avec 3 vies et un certain quota d'énergie qu'il pourra remplir à nouveau en récupérant et en mangeant des pizzas, des hamburgers, des hot-dogs, etc... Une barre à niveau variable vous informera en permanence de l'état de santé de Clutch, si cette barre approche de zéro, pensez à trouver quelque chose à manger.

Chaque niveau propose une succession d'actions variées à effectuer, et les capacités de Clutch à courir, sauter, shooter et se déplacer habilement seront très sollicitées. Devant certains ennemis, comme les fantômes ou les démons qui sortent des portes, l'idéal consiste à leur sauter par dessus, plutôt que d'essayer de combattre.



CORE DESIGN LIMITED



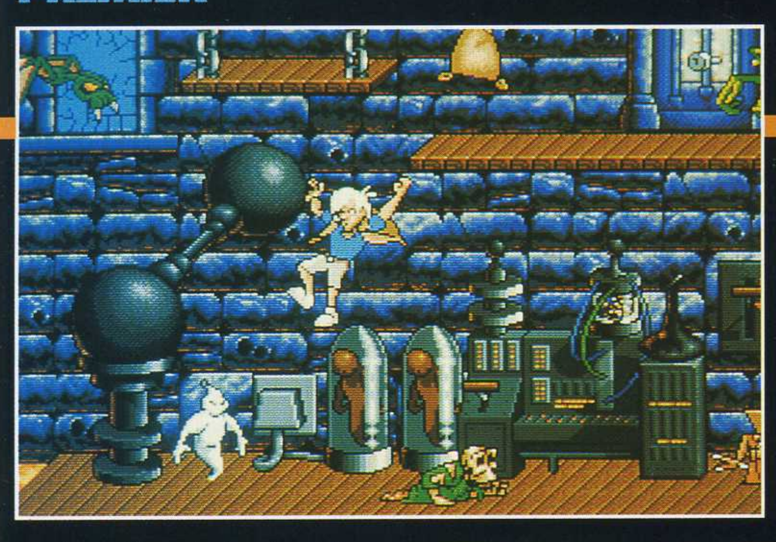
Les séquences de fin de niveau sont aussi passionnantes que les niveaux eux-mêmes. Vous vous trouverez, par exemple, sur une voie de chemin de fer, poursuivi par une locomotive qui tente de vous écrabouiller; des trous dans la voie apparaissent, vous devez donc sauter au bon moment pour ne pas mourir dans un accident, il est vrai, assez peu banal. Si le train vous touche dix fois, vous êtes mort; mais vous aussi pouvez le détruire en ramassant des objets et en les lui jetant dessus, là aussi il faut le toucher un certain nombre de fois pour l'éliminer et passer au niveau suivant.

Premier propose aussi des scènes interactive, et des séquences animées, notamment entre les niveaux, pleines d'effets sonores, comme cette porte qui s'ouvre, les bruits de pas qui se rapprochent, une comète qui apparaît, et...surprise, ne dévoilons pas tout.



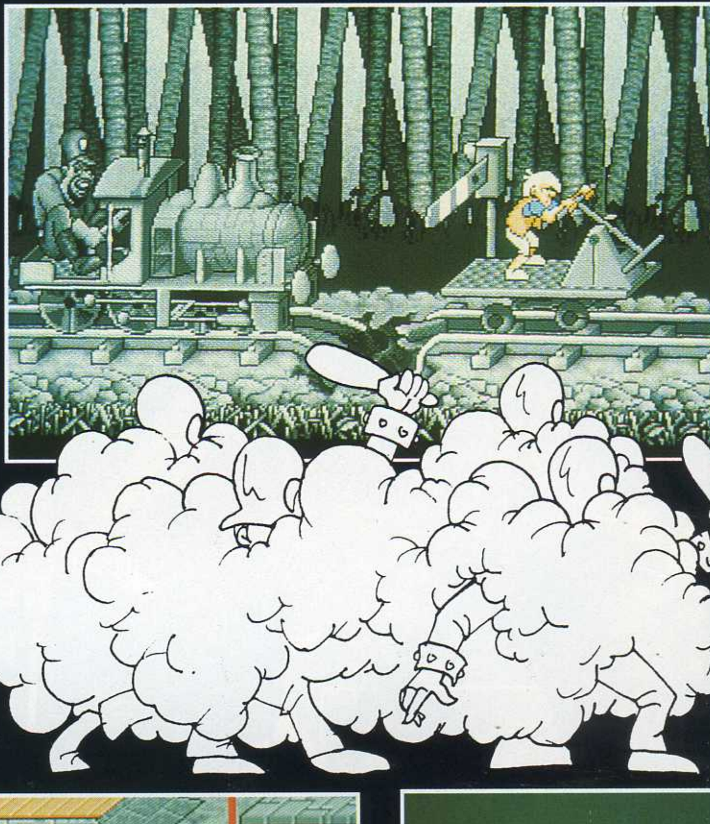
PREMIER

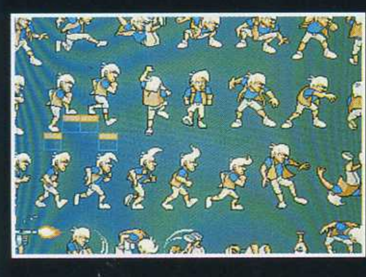
PREVU SUR AMIGA, ST, PC



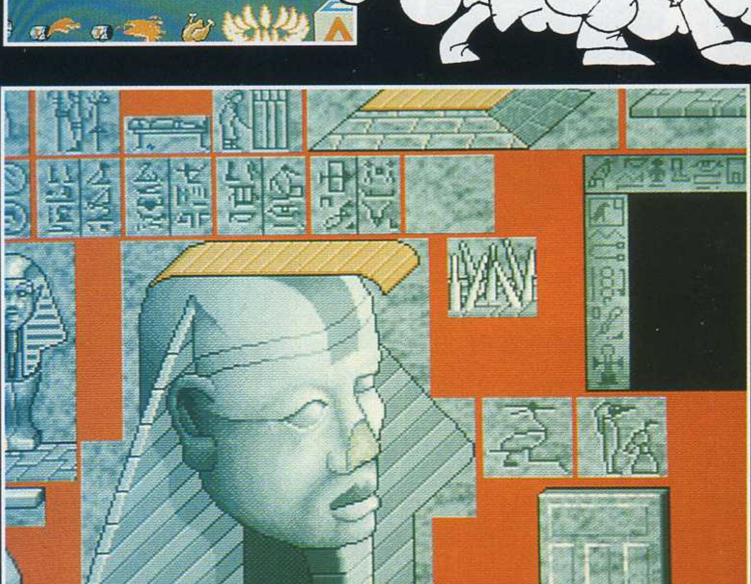


Quelques éléments de présentation rappellent les jeux Cinemaware, ce qui n'est pas la moindre des comparaisons, avec beaucoup plus d'actions en faveur de Premier. Un jeu qui promet beaucoup d'amusement, de joie et de bonheur.

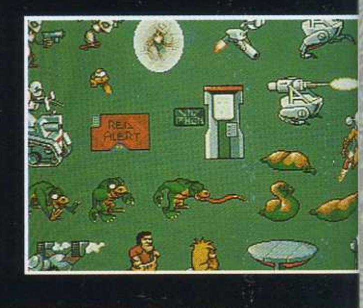












PARTEZ AVEC INDIANA JONES ET DECOUVREZ LE MYSTERE DE L'ATLANTIDE...

Un écrit perdu de Platon mentionnait l'existence d'une ville : l'Atlantide qui bénéficiait d'une richesse nommée Orichalcum. L'orichalcum peut servir à la réalisation d'une arme fatale. Les Nazis ont trouvé cet écrit et souhaitent prendre possession de l'orichalcum.

Sophia connait le mystère de l'Atlantide grâce à un collier découvert lors de recherches archéologiques. Indy dispose d'une clé ancienne mais ne connait pas le mystère de l'Atlantide...



INDIANA JONES™ and the FATE of ATLANTIS





Bientôt disponible sur PC et AMIGA



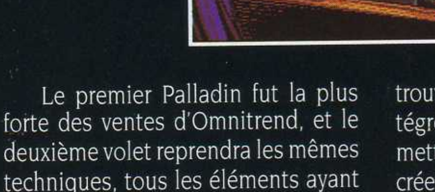
Distribué par UBI SOFT : 8 -10 Rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois

Disponible dans les fnac et vos meilleurs points de vente.

PALLADIN 2

Impressions va sans cesse de l'avant, et son catalogue de jeux de stratégie vient de grossir de deux nouveaux titres qui sortiront en septembbre.





Palladin 2 est une aventure commune entre Impressions et la compagnie américaine Omnitrend Software qui a écrit le brillant Rules of Engagement. Breach II a été acclamé et présenté comme l'un des meilleurs jeux de ce type. Palladin II en reprendra les lignes directrices, utilisant les mêmes ingrédients de jeu de rôle et le même système de contrôle avec des graphismes et une présentation de meilleure qualité.

Le premier Palladin fut la plus forte des ventes d'Omnitrend, et le deuxième volet reprendra les mêmes techniques, tous les éléments ayant tout de même été améliorés. Vous trouverez aussi un Construction kit intégré dans Palladin II qui vous permettra d'adapter des scénarios ou de créer les vôtres. Les joueurs pourront donc rester sur Palladin II pendant des mois, en refilant des scénarios tordus à leurs copains.



La quête qui vous attend relate les faits de Brandon, un jeune homme qui se lance à l'aventure pour prouver ce dont il est capable, et, ainsi, entre dans le corps de la chevalerie. Brandon traversera de nombreuses contrées et luttera contre des démons, des trolls, des zombies et des dragons.

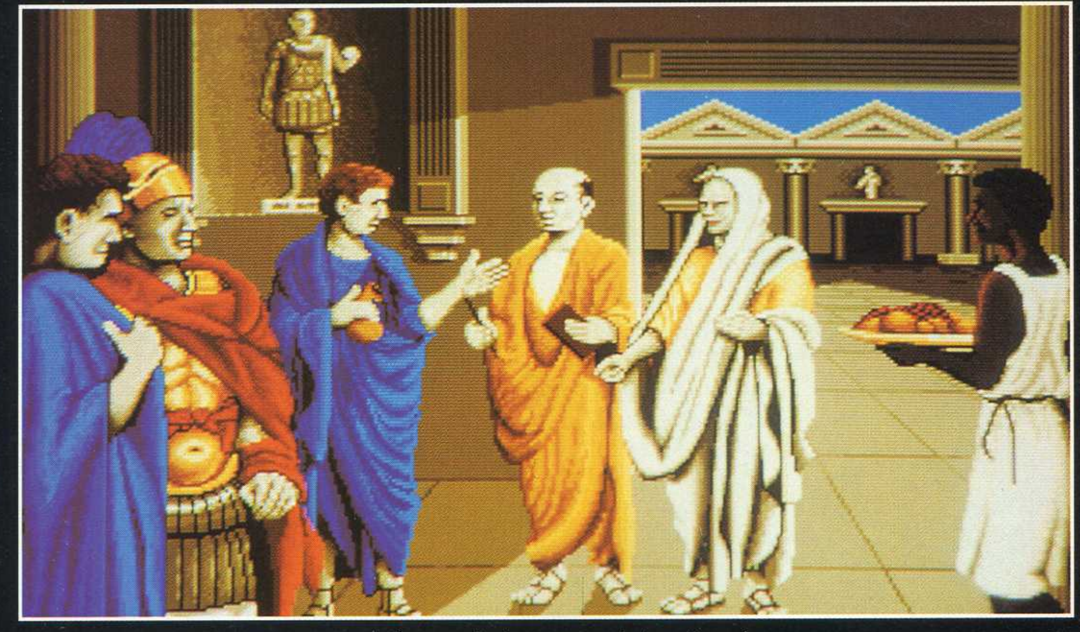
Pour arriver jusqu'à la victoire finale, Brandon et ses compagnons devront lutter sans merci et éliminer tous ceux qui se présentent à eux. Des musiques très réussies et des sons digitalisés accompagnent le jeu. Palladin II dispose aussi d'un niveau d'intelligence artificielle très intéressant et d'une interface utilisateur parfaitement maniable et rapide.

PRE VIEW

Prévu sur PC-AMIGA

IMPRESSIONS

CAESAR



Caesar est un jeu de construction, de défense et de pacification. Vous démarrez en tant qu'officiel Romain très ambitieux et vous devez vous débrouiller pour finir empereur. Pour arriver jusque là et grimper dans l'échelle sociale, vous devez montrer de quoi vous êtes capable. Vous serez jugé par rapport à divers critères: le niveau de paix qui règne dans votre ville, la satisfaction de vos citoyens, leur niveau culturel, et enfin, si vous faites bien passer la splendeur et la gloire de Rome.

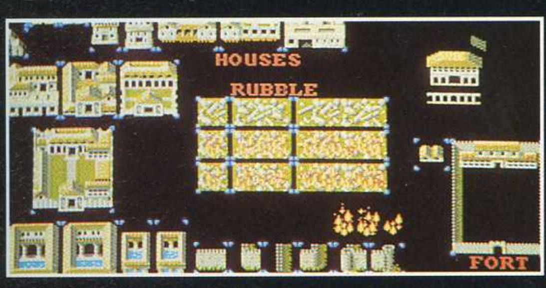
Quand vous excellez sur certaines facettes, vous montez alors d'un niveau, directement. Le jeu est entièrement contrôlé par icones et pourrait être comparé, dans une certaine mesure, à Populous.

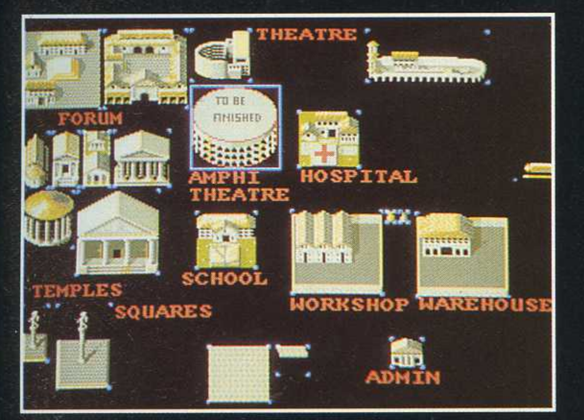
Au début du jeu, on vous donne du terrain et de l'argent et vous devez construire une ville. Vous devez placer des théâtres pour satisfaire les habitants, ainsi que toutes les commodités nécessaires àla vie d'une grande ville. Tout cela coûte de l'argent, mais c'est à vous de faire la balance avec les bénéfices que vous pouvez gagner par ailleurs. Vous devrez placer aussi les murs d'enceinte qui entourent la ville et les industries qui vous rapporteront de l'argent. Des marchés pour les commerçants, des forums pour la culture et des camps pour les militaires qui assureront la sécurité de la ville.

Vous pouvez jouer contre d'autres humains, ou contre l'ordinateur. Si votre ville est attaquée, vous devez lever des troupes. A ce stade du jeu, il est possible de charger Cohort, un autre produit Impressions, les fichiers de données de Caesar sont effectivement compatibles avec ce dernier.

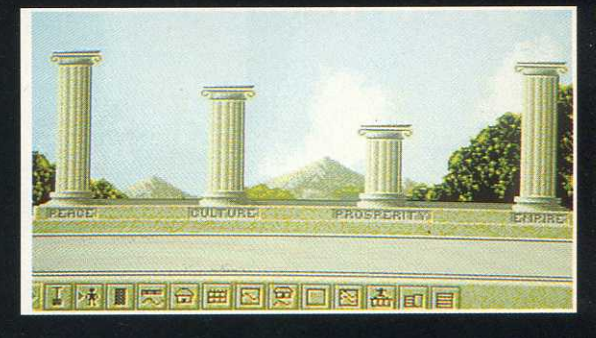
Construire des murs hauts et résistants deviendra vite une facette très importante du jeu. Quand vous avancez dans la hiérarchie, on vous donne plus de terrains à contrôler, le jeu devient alors de plus en plus difficile, vous devez satisfaire plus de monde, construire plus de bâtiments et participer à de plus grandes batailles.

Prévu sur PC-AMIGA









THE LEGACY



Le prochain jeu d'aventure de Microprose est écrit en collaboration avec Magnetic Scrolls, et a demandé plus d'un an de travail avant programmation. John Oldham, project manager chez Microprose, nous a expliqué que The Legacy ouvrira une nouvelle voie dans le monde du PC. Graphiquement de superbes animations pousseront plus loin ce qu'on a l'habitude de voir sur PC, et des mouvements au pixel près, parfaitement fluides, et avec de très grands objets à l'écran seront présentés. Quand vous aurez vu rien qu'une des séquences d'animations, celle où l'on voit une méduse se déplacer et onduler, vous comprendrez ce que veut dire "beau à tomber par terre".

Récemment, ce jeu a été présenté à l'ECTS sous un autre titre: Haunted. L'histoire du jeu reprend celle de la famille Winthrope. En 1639, la famille toute entière a du abandonner sa maison située en haut d'une falaise de Nouvelle Angleterre aux USA. Ils ont été chassés par la communauté locale pour sorcellerie, ils s'adonnaient au culte du Leviathan. Année après année, la famille s'est trouvée amputée de ses membres par une succession d'accidents.

Le jeu commence de nos jours, et un membre de la famille, qui n'est pas du tout au courant du passé de ses ancêtres, vient d'obtenir la maison en héritage. Dès les premières secondes dans cette baraque, le joueur s'aperçoit que quelque chose ne tourne pas rond. En fait, les forces du mal sont enfermées dans la maison. La tâche principale pour le joueur est donc de trouver l'entité diabolique qui émet cette force puissante. Une fois que vous l'aurez trouvé la paix reviendra sur la famille.

Le jeu se contrôle grâce à un curseur que l'on déplace à la souris, et avec de nombreux menus. La présentation ressemble énormément au système Macintosh, avec la possibilité de déplacer des fenêtres, de les fermer, de changer leur taille.

La maison est composée de 10 niveaux, et vous aurez quelques tâches à accomplir obligatoirement pour pouvoir continuer à avancer dans le jeu. Les solutions aux énigmes sont tout à fait logiques, mais vous devrez examiner tous les objets pour avoir une chance de les trouver. Même de simples images contre les murs peuvent devenir des éléments essentiels au déroulement de l'histoire. Tout au long du jeu, vous serez confrontez à des fantomes et autres apparitions maléfiques, vous pourrez bien sûr les attaquer et tenter

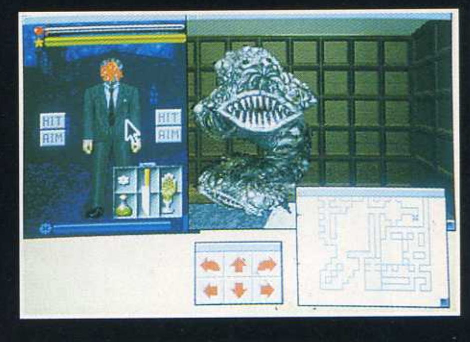


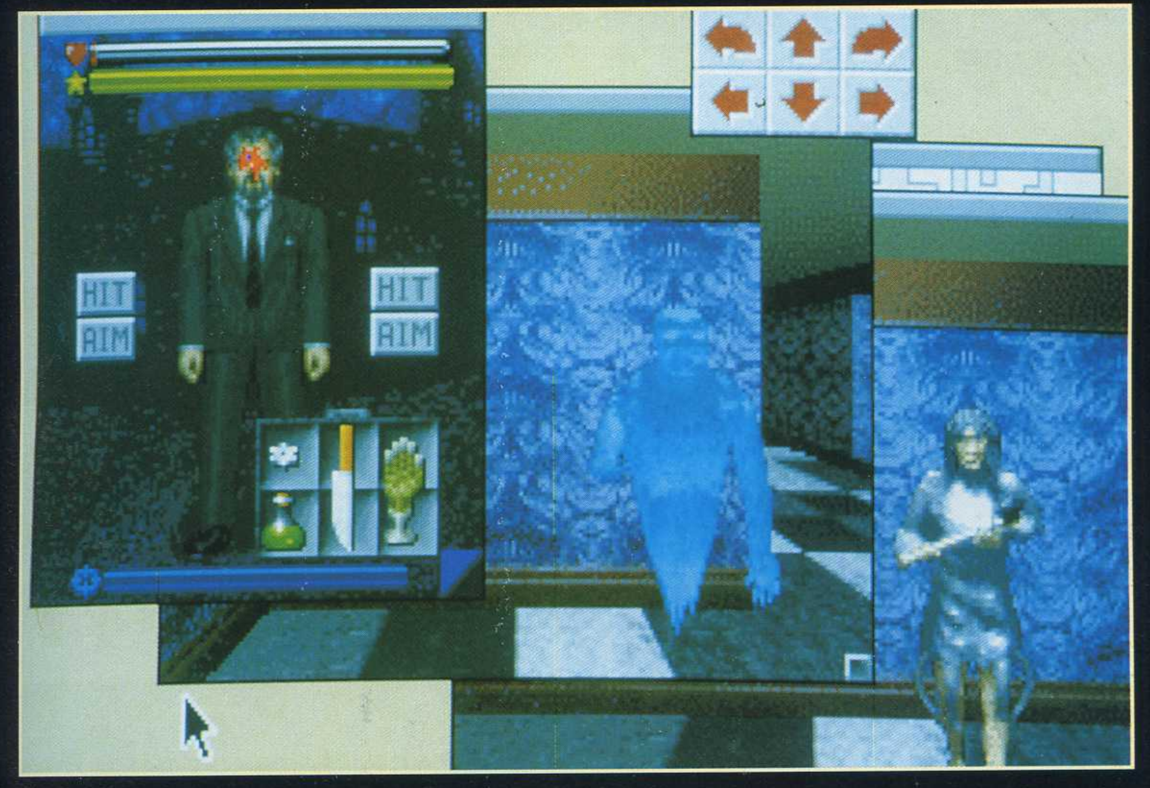




de les tuer. La plupart des objets que vous trouverez et que vous utiliserez proviennent de notre époque, et les programmeurs ont tenté de leurs donner des fonctions différentes de celles qu'on a l'habitude de voir dans les jeux. Vous pourrez, d'autre part, obtenir des sorts et les utiliser. Le jeu propose aussi un grand nombre d'interactions avec les objets. Vous serez informé sur la qualité de vos actions grâce à l'augmentation éventuelle de vos points d'expérience. A tout moment, vous pouvez vous faire attaquer par des créatures atroces.

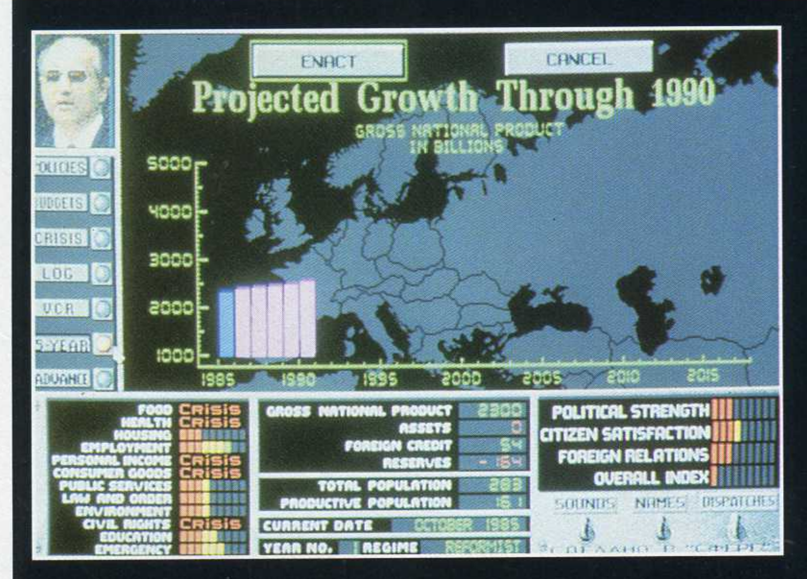
L'aspect le plus novateur du jeu, qui réserve pourtant bien des surprises, se déroule dans les pièces dessinées en bitmap qui réagissent aux mouvements du joueur. Tout le jeu se passe dans la maison, et The Legacy est à voir absolument.





PREVU SUR PC
SORTIE A
LA FIN DE L'ANNEE

GLOBAL CONQUEST



Avec Crisis in the Kremlin (voir test dans ce numéro), Global Conquest est un autre jeu basé sur la domination. Dans Crisis in the kremlin vous devez garder le contrôle de la Russie, alors que dans Global Conquest c'est le monde tout entier que vous tentez de conquérir. Le jeu est développé par Dan Burden, créateur de Command HG.

Global Conquest allie stratégie et action avec des phases d'exploration. Le jeu peut être pratiqué par quatre joueur humains par modem, ou n'importe quel nombre de joueurs, plus l'ordinateur. Contre l'ordinateur, vous aurez l'occasion de tester l'intelligence de l'ordinateur, d'expérimenter ses tactiques de jeu très évoluées.

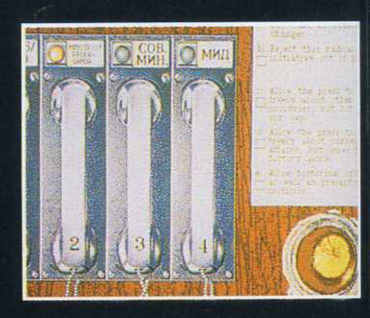
Dans votre conquête du monde, vous lèverez des armées en les envoyant dans des régions peu habitées pour essayer de déloger vos ennemis de leurs cachettes. Des tas d'informations vous sont données au fur et à mesure que vous avancez, informations sur vos bateaux, vos avions, votre infanterie. Seul problème, vos adversaires feront la même chose, ainsi, chaque mouvement que vous effectuerez sera une information pour vos adversaires.

Vous pourrez donner des ordres à toutes vos unités, infanterie, porte-avions, croiseurs, sous-marins, avions, espions, et centres de commandement.

Pour satisfaire tous les verts dans l'âme, il n'y aura pas d'armes nucléaires. Vous lutterez dans des mondes infinis générés aléatoirement par l'ordinateur que vous pourrez visualiser de trois façons différentes, avec des fonctions de zoom. Déplacez le curseur autour du monde pour admirer les villes et voir qui les occupe et de quelles forces elles disposent, ce qui vous permettra de construire vos plans, vos tactiques.

La présentation proposera des menus et des images du monde, des tableaux de pourcentage et même des bulletins d'informations dans la presse, sur la situation actuelle.





MICROPROSE
SIMULATION SOFTWARE

PC- SORTIE PRÉVUE EN JUILLET

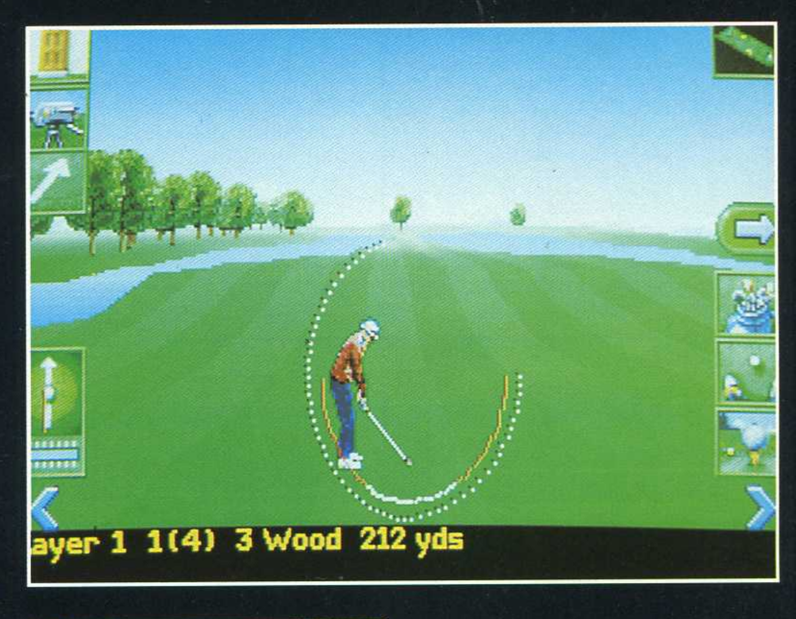
MICROPROSE GOLF

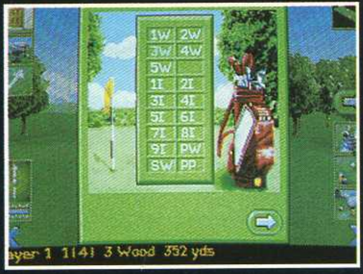
Microprose Golf existe déjà sur Amiga et ST et c'est l'une des meilleurs simulations du genre. Les possesseurs de PC attendent depuis longtemps que ce soft sorte sur leurs bécanes, c'est maintenant chose imminente, et Microprose Golf devrait sortir à la fin du mois de juin.

Des défilements du décor en 3D, très impressionnants, des aspects pointus et réalistes et six circuits à parcourir, voilà ce que nous propose Microprose. Jusqu'à 4 joueurs humains peuvent s'affronter en même temps contre 10 joueurs classés dirigés par l'ordinateur, chacun avec son style de jeu personnel.

Quatre niveaux de jeux différents sont aussi proposés, de professionnel, en passant par toute une gamme allant du début au mode 4 balles. Quand vous envoyez la balle, les ondulations du terrain vous sont montrées, vous pouvez, bien sûr, positionner le joueur où vous le désirez avant de frapper la balle. Un choix très varié de clubs vous est offert. Des vues différentes du joueur sont disponibles. Un jeu vraiment superbe et passionnant pour tous les fans de sport en général.



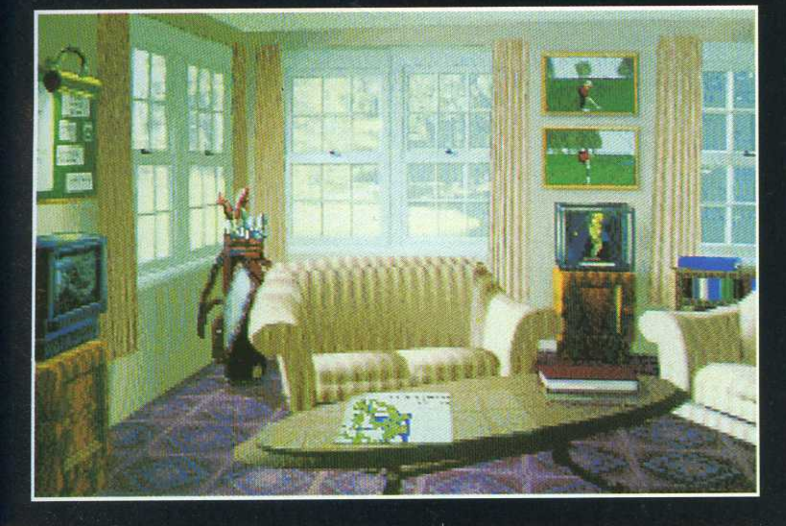






PREVU SUR PC -SORTIE FIN JUIN







MICROPROSE

REX NEBULAR



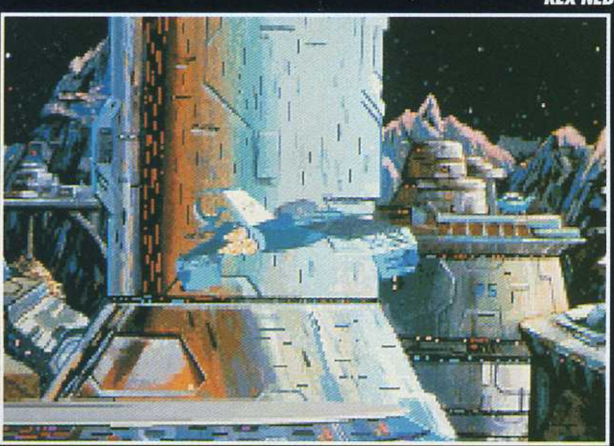
L'éditeur spécialiste de la simulation est en train de concocter dans le plus secret une bonne poignée de logiciels qui vont défrayer la chronique et les chroniqueurs d'ici peu (ici peu, cela signifie n'appelez pas pour demander quand).

REX NEBULAR

Rex Nebular, une aventure spatiale, va vous mettre à la recherche d'un vase, non pas étrusque ni même made in Soissons, mais caché quelque part sur la planète Nebula, bien nommée puisqu'a priori elle n'existe pas. Prévu sur PC, ce logiciel vous donnera également l'opportunité de découvrir les curieuses habitantes de la planète Androgena. Au programme de ce jeu, images VGA et voix digitalisées.

REX NEBULAR

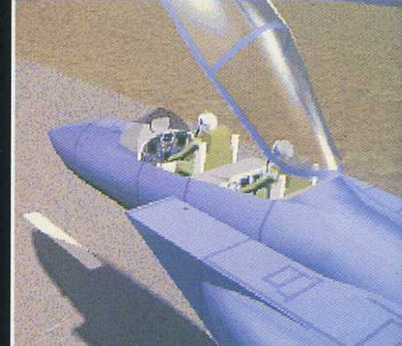




REX NEBULAR

F 15 III

Dans un genre beaucoup plus "microprosien", F 15 III va permettre aux fanas de simulation de vol de s'éclater. C'est fou le nombre de simulateurs de vols qui sortent! Nouveauté, ce logiciel est à tel point complexe qu'il offrira à deux joueurs l'opportunité de piloter le même appareil à deux, l'un au pilotage, l'autre à l'armement.



F 15 III

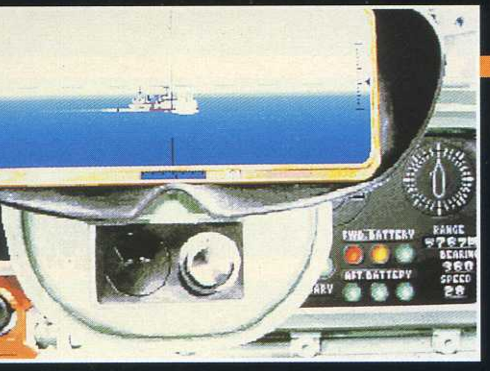


F 15 III



MICRO PROSE™ SIMULATION • SOFTWARE

TASK FORCE





TASK FORCE

Toujours dans le genre belliqueux, mais au niveau de la mer, Task Force, dont on vous a déjà parlé, est décidément très beau. Allez, hop! De belles images.





JUMP JET

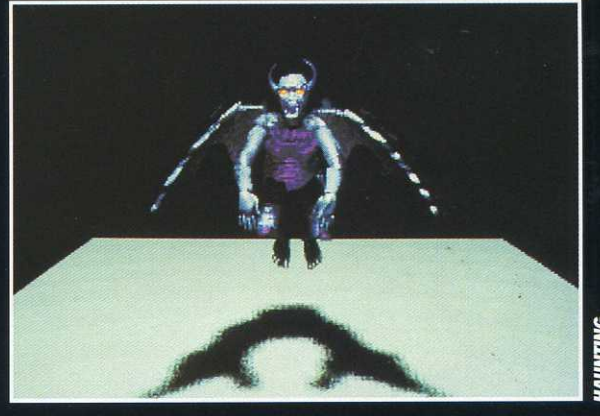


Tenez, à propos de belles images, revenons-en aux combats aériens avec Jump Jet, dont on ne sait rien si ce n'est qu'il tournera sur PC, sera en VGA 256 couleurs et bénéficiera de sons Adlib et compagnie.

JUMP JET







HAUNTING

HAUTING

Dans la série "C'est beau mais l'éditeur ne veut rien dire", même à nous, Haunting est l'un des projets majeurs de Microprose. A l'origine prévu sous le nom de Haunted House, ce logiciel pour PC comportera de superbes graphismes et animations, comme on peut le voir ici.

COMMAND HQ



COMMAND HQ

Mine de rien, ce jeu est une petite révolution pour l'éditeur Microprose. En effet, si ce jeu n'est pas nouveau, c'est cette version pour Macintosh qui, elle, l'est. Ce jeu de simulation qui vous place dans le poste de commande principal de la maison blanche, vous permet de jouer à la guerre sans quitter votre fauteuil. Heureusement que les gens de Microprose sont plus sympathiques que leur conception de la détente. Trêve de plaisanterie -bien que-, espérons que ce logiciel sera suivi de beaucoup d'autres sur Macintosh, car c'est la première fois que l'éditeur s'intéresse à cette machine.



HARRIER ASSAULT

La lutte est dure dans le monde des simulations de vol, et Microprose ayant déjà produit une simulation mettant en scène des Harriers, le but est d'en sortir une encore plus performante. L'équipe de développement qui travaille sur Harrier Assault s'appelle Simis, ils ont déjà développé des simulations; leur dernier titre pour Domark était Super Mig/Fulcrum. La qualité d'expert d'Alan Tomkins est ici très utile, auparavant il travaillait pour Mirrorsoft, et offre maintenant ses services à l'équipe The Kremlin. Un des membres de l'équipe Simis a même travaillé pour British Aerospace!

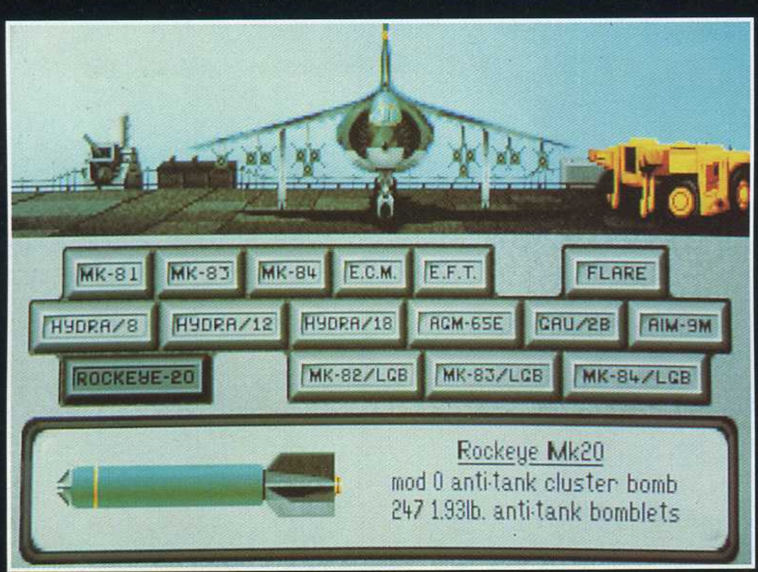
Beaucoup d'efforts de recherche ont été portés pour rendre cette simulation parfaitement authentique, les programmeurs se sont beaucoup documentés pour obtenir un graphisme réaliste, et ils sont même montés dans de véritables Harriers.



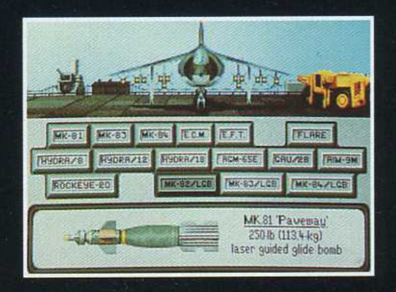
Alan Tomkins, graphiste d'Harrier.

Les spécifications du jeu sont assez impressionnantes. Vous ne prenez pas seulement le contrôle d'un Harrier AV 88, la version américaine de l'avion, mais vous pouvez prendre indépendamment les rôles du pilote et du commandant. L'une ou l'autre de ces deux fonctions peut être remplie par l'ordinateur si vous le désirez pour que vous puissiez bien vous concentrer sur ce que vous faites.

Le scénario du jeu est le suivant: des forces mal intentionnées ont envahi une île tout à fait pacifique, vous devez déployer vos propres forces pour intervenir et sauver l'île en question. Le jeu ne propose qu'un vaste scénario et non pas une succession de missions. Avant d'être capable d'aborder le jeu tout entier, avec son aspect stratégique, vous pouvez vous entrainer au combat aérien en mode



J'ai demandé à Russel Ferrier de Domark/Kremlin s'il pensait qu'il était possible d'améliorer les simulations de vol de façon significative sans passer par une évolution du hardware. Il m'a répondu qu'Harrier Assault serait le programme le plus rapide et le plus maniable du genre à ce jour.





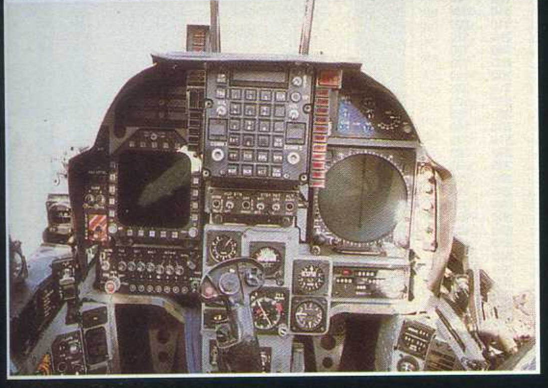






duel, pour bien prendre l'avion en mains et essayer des opérations délicates comme le ravitaillement en vol, le tir de missiles guidés ou le lâcher de bombes. Tout est en temps réel, avec des vols de jour comme de nuit.

Le mode Commandement vous permet d'organiser l'attaque, en plaçant les forces terrestres (l'ordinateur se chargera de les diriger par la suite),



et en donnant des ordres à vos avions, en dirigeant l'orientation de leurs combats. Les forces terrestres ne sont pas à négliger, elles sont aussi importantes que les forces aériennes, même si vous ne les dirigez pas directement. Vous avez des informations satellites à votre disposition, ainsi que des renseignements venant des intelligences supérieures de votre administration. D'ailleurs, vous aurez un certain boulot de paperasse à effectuer à la fin du jeu. Votre principale source d'information sera composée de photos et de cartes.

Avant de décoller vous passez par la salle de briefing où vous seront présentées les diverses tâches que vous aurez à remplir. Ensuite vous devez armer votre Harrier, et c'est là qu'apparait la première innovation significative. Toutes les armes que l'Harrier peut utiliser sont affichées, et chaque fois que vous cliquez sur l'une d'elles, s'affichent les endroits où vous pouvez les placer sur votre avion. Vous pouvez même ajouter des réservoirs de fuel supplémentaires.

Des vues de côté, et même d'extérieur sont disponibles, et si vous passez près d'une tour de contrôle, vous pouvez regarder votre avion à partir de ce point. Côté action, vous avez une vaste panoplie de façons de détruire vos ennemis; en général vous détruirez l'ennemi, au sol ou dans les airs. Missiles, canons, bombes, tout un tas de jouets prêt à vous servir.

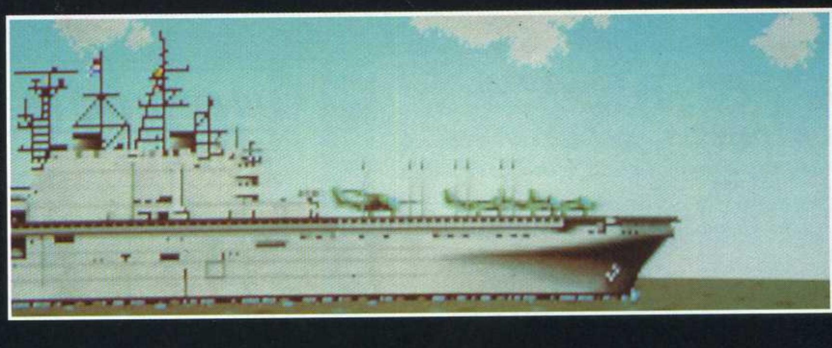


Vous pouvez aussi programmer la navigation de vos forces, par le mode commandement, mais rien ne vaut le combat réel, au cœur de l'action. Sur le porte-avion, vous pouvez vous déplacer partout, passer dans les différentes pièces, prendre l'ascenseur, visiter les soutes, les sites d'atterrissages, ici encore, tout est parfaitement réaliste, résultat d'une recherche poussée dans le domaine. Le réalisme est si poussé que vous pouvez, par exemple, décoller, aller bombarder un site donné, le voir brûler, partir et revenir 5 minutes plus tard pour admirer un point calciné.

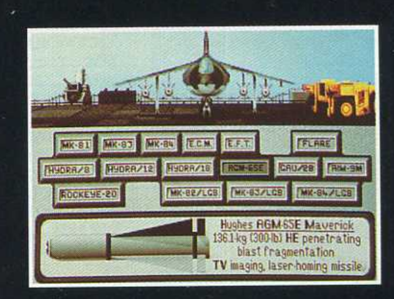
Harrier Assault est effectivement une simulation de vol, mais aussi un jeu de stratégie, n'oubliez pas que votre ennemi peut être mieux équipé que vous, avec, notamment, des hélicoptères de combat. L'une des phases importantes consiste à bombarder ses moyens de ravitaillements, en détruisant les voies de chemin de fer, par exemple.

Visuellement, le jeu est superbe, avec des effets de lumières et d'ombres saisissants et toutes les échelles possibles pour les éléments du jeu; les ennemis n'apparaissent donc pas à l'écran d'un seul coup, mais progressivement, ils viennent de loin. Sur un PC 486, tout cela est parfaitement impressionnant, l'ennemi qui fonce vers vous, comme ça, de très loin.

Malheureusement, il n'y aura pas de version 286, mais des versions Amiga en 32 couleurs et ST sont déjà en cours. Les sons ont été échantillonnés, assurant une autre dose de réalisme à vos combats. Domark espère bien qu'Harrier Assault deviendra la référence en matière de simulation de vol, ce qui pourrait bien être le cas.



Prévu sur PC-AMIGA-ST



ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE



SEGA MEGADRIVE



JEUX MEGADRIVE
VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
MANETTE PRO 1			149
MANETTE PRO 2			125
ARCADE POWER CLUTCH			325
688 SUB ATTACK	480	170	130
AFTER BURNER II	340	190	130
ALEX KID	270	160	110
ALISIA DRAGOON	350	260	180
ARCH RIVALS	395	260	180
ARCUSS ODYSSEY	420	220	160
ARNOLD PALMER GOLF	340	160	110
ART ALIVE	340	160	100
BATMAN	390	200	140
BUCK ROGERS	470	260	180
BUDOKAN	370	230	160
BULL VS CELTICS	420	260	180
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	230	160
CALIFORNIA GAMES	360	200	140
CARMEN SANDIEGO	430	260	180
CENTURION	390	230	160
CHUCK ROCK	420	230	160
DAVID ROBINSON	395	260	180
DECAPPATTACK	340	200	140
DESERT STRIKE	400	300	210
DEVILISH	395	200	140
DRAGON'S FURY	370	250	180
DUNGEONS AND DRAGONS	480	310	220
EL VIENTO	395	230	160
ERNEST EVANS	460	290	200
EVANDER HLYFIELD BOX	370	270	180
EXILE	360	170	120
F. 22	395	290	200
FANTASIA	370	260	180
FERRARI GP	395	270	190
FIGHTING MASTER	395	230	190
GAIARES	360	220	150
GHOSTBUSTERS	290	190	130
GHOULS N'GHOTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	220	150
HELL FIRE	340	230	160
IMMORTAL	395	290	200
JOE MONTANA II	340	240	170
JOHN MADDEN II	440	290	200
JORDAN VS BIRD	340	260	180
KID CAMELEON	375	290	200
LAKERS VS CELTICS	395	260	200
LEMMINGS	390	310	220
LDR BOARD GOLF	360	200	140
MARBLE MADNESS	370	260	180
MARIO LEMIEUX HOCKEY	395	260	180
MERCS	420	260	180
MICHEY MOUSE	370	230	160
MIDNIGHT RESISTANCE	420	160	110
MOONWALKER	340	160	100
MS PACMAN	340	160	110
MUSHA ALESTE	395	180	120
MYSTIC DEFENDER	420	180	120
MYSTICALFIGHTER	390	250	180
NHL HOCKEY	395	290	200
OLYMPIC GOLD	390	290	200
OUT RUN	360	200	140
PACMANIA	360	230	160
PAPERBOY	340	230	160
PGA GOLF	360	260	180
PHANTASY STAR III	420	290	200
PIT FIGHTER	390	260	180
POPULOUS	395	260	180
QUACKSHOT	390	290	200
QUAD CHALLENGE	390	240	160
RAMBO III	290	160	100
RAMPART	420	230	160
RASTAN SAGA II	400	230	160
RING OF POWER	500	400	300
ROAD RASH	360	290	200
ROADBLASTERS	360	180	120
ROBOCOD	370	310	220
ROLLING THUNDER II	440	310	220
SHADOW DANCER	360	260	180
SHADOW OF THE BEAST	420	260	180
SHINING IN DARKNESS	390	260	180
SHINOBI	395	200	140
SIMPSONS	395	310	220
SOL DEASE	420	230	160
SONIC	370	260	180
SPIDERMAN	360	200	140
SPLATTER HOUSE II	460	310	220
SPORT TALK BASEBALL	460	230	160
STAR FLIGHT	480	290	200
STAR ODYSSEY	495	290	200
STEEL EMPIRE	390	260	180
STREET OF RAGE	395	290	200
STREET SMART	395	260	180
STRIDER	440	230	160
SUPER HANG ON	340	200	140
SUPER MONACO GP	340	240	170
SUPER OFF ROAD	360	230	160
SUPER REAL BASKET	360	230	160
SUPER SMASH TV	390	250	180
SUPER VOLLEY BALL	340	260	180
SWORD OF VERMILLION	420	290	200
TAZMANIA	390	250	180
TERMINATOR II	400	290	200
TEST DRIVE	380	260	180
THUNDERFORCE III	395	290	200
TOE JAM AND EARL	395	290	200
TOKI	395	310	220
TRUXTON	340	180	120
TWO CRUDE DUDES	395	290	200
VALIS	460	230	160
WARRIORS OF ROME 2	485	300	210
WINTER CHALLENGE	395	230	160
WONDERBOY III	390	230	160
WONDERBOY V	395	260	180
WORLD CUP ITALIA	340	230	160
YS III	460	260	180

NINTENDO SUPER NE[...]

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UT[...] VENTE	
NINTENDO CONTROL PAD			
ASC II PAD			
SUPER ADAPTATEUR SFC			
ADDAMS FAMILY	450	310	
CASTLEVANIA IV	450	290	
CONTRA III	450	310	
DUNGEON AND DRAGON	485	290	
EXTRA INNINGS	450	290	
F. ZERO	450	260	
FINAL FANTASY LEGEND II	500	340	
FINAL FIGHT	450	290	
HOOK	450	310	
JOE ET MAC	450	340	
JOHN MADDEN 92	450	340	
LAGOON	450	260	
LEMMINGS	450	310	
MAGIC SWORD	420	260	
MYSTICAL NINJA	450	310	
OUT OF THIS WORLD	420	260	
PEEBLE BEACH GOLF	500	290	
PGA TOUR GOLF	450	310	
PILOT WINGS	450	310	
PIT FIGHTER	450	260	
POPULOUS	450	260	
RIVAL TURF	450	230	
ROBOCOP III	450	290	
RPM RACING	450	290	
SIMPSONS	440	310	
SMART BALL	450	260	
SMASH TV	450	260	
SPACE FOOTBALL	450	290	
SPIDERMAN-X MEN	440	290	
STREET FIGHTER 2	520	340	
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	310	
SUPER BATTLE TANK	450	260	
SUPER DOUBLE DRAGON	490	310	
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	290	
SUPER MARIO WORLD	450	290	
SUPER OFF ROAD	400	260	
SUPER R-TYPE	450	290	
SUPER SOCCER CHAMP	450	260	
SUPER TENNIS	400	230	
SUPER WRESTLEVANIA	450	310	
THUNDER SPIRITS	450	260	
TOP GEAR	400	230	
TORTUES NINJA 4	450	310	
ZELDA III	500	340	

TARIF RESERVE A[...] MEMBRES ZIPP-K[...]

NON MEMBRES AJOUTEZ
50F POUR LES JEUX NEUFS
20F POUR LES JEUX UTILIS[...]

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU,

NO. DE MEMBRE ____________________
NOM ____________________
ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ______ VILLE ______
TEL ____________________

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

CHEQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 30F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE EXPIRATION ☐☐/☐☐

SIGNATURE ____________________

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

NINTENDO NES

JEUX NES

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT	TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOD	170	120	MISSION IMPOSSIBLE	260	180
ADVENTURE OF LINK	260	180	NORTH AND SOUTH	290	200
BAD DUDES	150	100	PROBOTECTOR	150	100
BATMAN	230	160	RAD GRAVITY	200	140
BATTLE OF OLYMPUS	230	160	RAD RACER	170	120
BAYOU BILLY	200	140	RESCUE RANGERS	200	140
BIONIC COMMANDO	150	100	ROBOCOP	230	160
BLACK MANTA	150	100	ROBO WARRIOR	150	100
BLADES OF STEEL	290	200	RYGAR	200	140
BLUE SHADOW	150	100	SHADOW WARRIOR	170	120
BUBBLE BOBBLE	230	160	SILENT SERVICE	170	120
BUGS BUNNY BIRTHDAY	260	180	SIMPSONS	290	200
BURAI FIGHTER	150	100	SKATE OF DIE	260	180
DOUBLE DRAGON	170	120	SNAKE RATTLE'N ROLL	150	100
DOUBLE DRAGON II	200	140	SNAKE REVENGE	200	140
DOUBLE DRIBBLE	260	180	SOLAR JETMAN	150	100
DR MARIO	260	180	SOLOMANS KEY	230	160
DUCK TALES	260	180	STAR WARS	290	200
GHOSTBUSTERS II	230	160	STEALTHATF	200	140
GHOST'N GOBLINS	230	160	SUPER KICK OFF	290	200
GOAL	150	100	SUPER MARIO II	230	160
GOLF	150	100	SUPER MARIO III	260	180
GREMLINS II	230	160	SUPER SPIKE V BALL	200	140
HUNT FOR RED OCTOBER	290	200	SUPER OFF ROAD	230	160
IKARI WARRIORS	150	100	SWORD AND SERPANTS	230	160
ISOLATED WARRIOR	150	100	TOP GUN II	260	180
JACKIE CHAN ACTION	290	200	TOTALLY RAD	150	100
JACK NICKLAUS GOLF	170	120	TRACK AND FIELD II	170	120
LEGEND OF ZELDA	260	180	TURBO RACING	150	100
LOW G MAN	200	140	WWF WRESTLING	230	160
MEGAMAN II	230	160	WORLD CUP	170	120

ATARI LYNX

JEUX LYNX

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT	TITRES	UT[...] VEN[...]
3 D BARRAGE	120	80	NFL SUPERBOWL	14[...]
720 DEGREES	120	80	NINJA GAIDEN	12[...]
APB	120	80	PAC LAND	12[...]
AWESOME GOLF	170	120	PAPERBOY	14[...]
BILL AND TED	140	100	PINBALL SHUFFLE	14[...]
BLUE LIGHTING	170	120	ROADBLASTERS	14[...]
CALIFORNIA GAMES	140	100	ROBOSQUASH	9[...]
CHEQUERED FLAG	120	80	ROBOTRON	9[...]
GAUNTLET III	120	80	SCRAPYARD DOG	12[...]
GRID RUNNER	90	60	STUN RUNNER	12[...]
HARD DRIVIN'	120	80	TURBO SUB	9[...]
HYDRA	120	80	VIKING CHILD	14[...]
ISHIDO	120	80	VINDICATORS	9[...]
KLAX	120	80	WARBIRDS	14[...]
LYNX CASINO	90	60	WORLD CUP SOCCER	12[...]
MS PACMAN	120	80	XIBOTS	12[...]

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIO[...]

OUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	ACHAT
BEETLEJUICE	215	160	110
BILL AND TED	230	130	90
BLADES OF STEEL	230	150	100
BLASTER MASTER BOY	225	120	80
CASTLEVANIA II	230	120	80
CHESSMASTER	215	120	80
DAYS OF THUNDER	215	150	100
DOUBLE DRIBBLE	215	150	100
DR MARIO	195	120	80
DRAGON'S LAIR	200	150	100
DUCK TALES	225	150	100
F 1 RACE	240	150	100
FACE BALL 2000	240	120	80
FERRARI	220	150	100
FINAL FANTASY	245	120	80
FINAL FANTASY ADV	275	150	100
FINAL FANTASY II	275	140	100
G FOREMAN BOXING	220	130	90
GOLF	215	100	70
GREMLINS II	215	120	80
HOOK	225	160	110
HUDSON HAWK	215	150	100
HUNT FOR RED OCTOBER	215	150	100
JACK NICKLAUS GOLF	220	150	100
JOE ET MAC	215	160	110
KID ICARUS	160	120	80
MEGAMAN II	215	120	80
METROID II	160	100	70
MICKEY	215	120	80
MISSILE COMMAND	175	100	70
NBA 2	225	160	110
NBA ALLSTARS	195	150	100
NFL FOOTBALL	225	120	80
NINJA GAIDEN SHADOW	235	150	100
NINJA TURTLES II	250	150	100
NINTENDO WORLD CUP	215	90	60
OPERATION C	215	120	80

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	ACHAT
PACMAN	195	100	70
PLAY ACTION FOOTBALL	160	90	60
PRINCE OF PERSIA	215	150	100
Q BERT	195	120	80
ROBOCOP II	215	120	80
ROGER RABBIT	225	140	100
SIMPSONS	215	150	100
SIMPSONS 2	225	170	120
SOCCER MANIA	215	130	90
SOLAR STRIKER	190	100	70
SPIDERMAN 2	190	100	70
Q'BERT	195	120	80
ROBOCOP II	215	120	80
ROGER RABBIT	225	140	100
SIMPSONS	215	150	100
SIMPSONS 2	225	170	120
SOCCER MANIA	215	130	90
SOLAR STRIKER	190	100	70
SPIDERMAN	190	100	70
SUPER OFF ROAD	220	130	90
SUPER RC PRO AM	195	120	80
SUPERHUNCHBACK	195	100	70
TECHNO BOWL	230	130	90
TERMINATOR II	215	150	100
TINY TOONS	230	140	100
TOM ET JERRY	220	150	100
WORLD CIRCUIT	215	130	90
WWF SUPERSTARS	215	150	100

EUX GAMEBOY

RES	NEUFS	UTILISES VENTE	ACHAT
GHT MAGIC			135
OCS CARRY ALL			149
APTATEUR SECTEUR			95
APTATEUR AUTO			79
DDAMS FAMILY	225	150	100
OVENTURE ISLAND	220	150	100
LLAWAY	160	100	70
TOMIC PUNK	215	120	80
ARBIE	220	150	100
ASEBALL	160	90	60
ATMAN	215	120	80
ATMAN II	230	140	100
ATTLETOADS	210	140	100

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

SEGA MASTER SYSTEM

EUX MASTERSYSTEM

TRES	UTILISES VENTE	ACHAT
EX KID	120	80
TERIX	290	200
CK TO THE FUTURE II	230	160
TTLE OUT RUN	120	80
BBLE BOBBLE	170	120
ASE HQ	140	100
NALD DUCK	290	200
UBLE DRAGON	140	100
CK TALES	200	140
OULS'N GHOSTS	230	160
LDEN AXE WARRIOR	230	160
AVY WEIGHT BOXING	170	120
ROES OF THE LANCE	230	160
POSSIBLE MISSION	230	160
DIANA JONES	230	160
ADER BOARD GOLF	140	100
RCS	290	200

TITRES	UTILISES VENTE	ACHAT
SHADOW OF THE BEAST	260	180
SONIC	260	180
SPIDERMAN	140	100
STRIDER	170	120
SUMMER GAMES	230	160
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MONACO	260	180
TOM AND JERRY	260	180
ULTIMA IV	200	140
WONDERBOY III	140	100
MICKEY	260	180
MOONWALKER	200	140
OUT RUN EUROPA	170	120
PACMANIA	140	100
PHANTASY STAR	230	160
RC GRAND PRIX	140	100
ROCKY	170	120
SHADOW DANCER	260	180

EO-GEO

EUX NEO-GEO

SE BALL STARS	1250	890	630
AL FURY	1250	890	630
OTBALL FRENZY	1250	890	630
LF	1250	890	630
GS OF MONSTERS	1250	890	630
LAST RESORT	1250	890	630
MUTATION NATION	1250	890	630
NAM 75	1250	890	630
ROBO ARMY	1250	890	630
SOCCER BRAWL	1250	890	630
THRASH RALLY	1250	890	630

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	ACHAT
WIDE GEAR			99
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM			195
ADAPTATEUR SECTEUR			95
ADAPTATEUR AUTO			79
BATTER UP	230	100	70
CHASE HQ	230	130	90
CHESSMASTER	230	120	80
CRYSTAL WARRIOR	249	100	70
DONALD DUCK	245	170	120
DRAGON CRYSTAL	230	120	80
FANTASY ZONE	210	130	90
G-LOC	230	100	70
GOLDEN AXE	230	140	100
HALLEY WARS	230	120	80
JOE MONTANA	245	100	70
LEADERBOARD GOLF	245	100	70
MICKEY MOUSE	230	170	120
NINJA GAIDEN	245	120	80
OUT RUN	230	120	80
PACMAN	230	100	70
PENGO	230	100	70
PSYCHIC WORLD	210	100	70
SHINOBI	245	140	100
SLIDER	230	120	80
SONIC	245	170	120
SPACE HARRIER	230	100	70
SPIDERMAN	230	120	80
SUPER GOLF	240	140	100
SUPER MONACO GP	230	170	120
WONDERBOY	230	120	80
WOODY POP	195	100	70

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

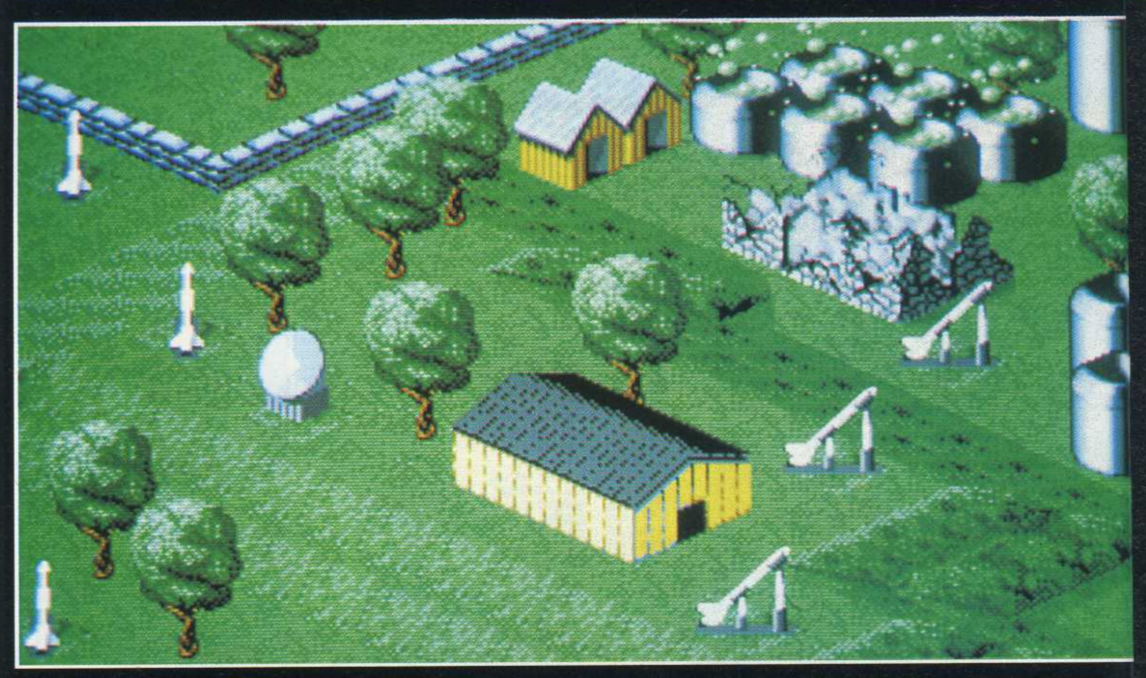
NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO.
AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM

ROOKIES



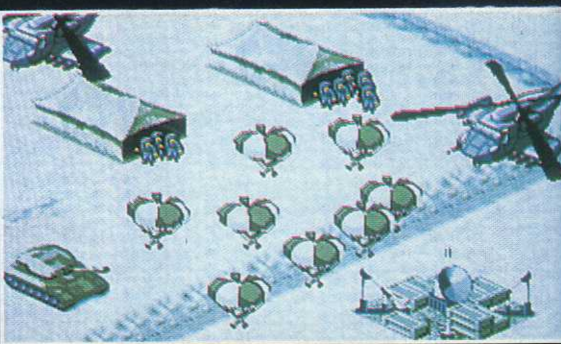
Ce jeu offre une vue en 3D isométrique au joueur, et lui donne le contrôle d'un petit groupe de Rookies, des bleus, à travers 100 missions qui deviendront de plus en plus difficiles. Les rookies pourront se déplacer à travers de très vastes régions, et pourront lutter contre leurs ennemis de diverses façons: avec des mitrailleuses, des bombes, des lance-flammes et même au combat au corps à corps, tout cela grâce au système de contrôle très bien fait qui vous offre un curseur et l'opportunité de cliquer un peu partout.

L'objectif, comme dans tous les jeux de ce type, est de gagner toutes les missions en gardant ses hommes vivants. Les diverses missions qui vous sont proposées vont de la prise d'un poste de commandement ennemi à la destruction d'un barrage pour inonder une île toute entière. Chaque soldat a ses propres caractéristiques physiques et ses propres capacités, le but du jeu est aussi de créer un lien entre le joueur et les hommes qu'il dirige.

L'intelligence artificielle des rookies ainsi que celle des ennemis assure une action réaliste à tout moment. La possibilité d'embuscades, d'attaques par surprise avec l'ennemi à n'importe quel endroit imaginable est à prendre en compte, en permanence.

Pour déplacer vos hommes, vous cliquez sur l'un des soldats ou sur un groupe de soldat, puis vous cliquez sur l'endroit où vous voulez qu'ils se rendent. Si vous les placez sur l'eau, ils se mettront à nager.

Tous les scénarii se déroulent en temps réel, si vous faites nager vos hommes trop longtemps, ils vont fatiguer et risquent de couler. Les actions qui ne sont pas réalistes ne peuvent être exécutées, comme tirer sur un homme caché par des objets.



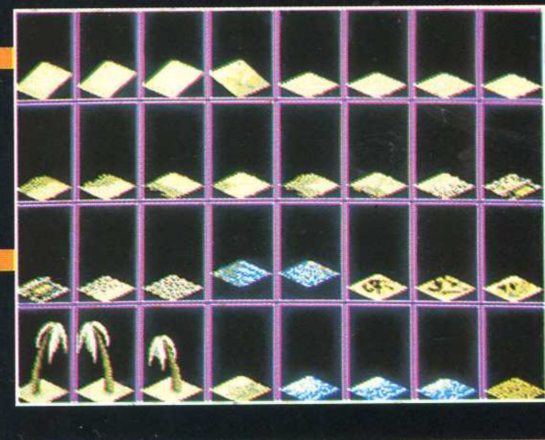


Vous aurez divers rookies à votre disposition, du simple soldat à l'espion. Une fenêtre d'informations s'affiche quand vous cliquez sur l'un de vos hommes, vous montrant toutes les données intéressantes sur l'individu. Vous pouvez aussi obtenir des informations, à l'aide d'icones, sur tous les objets et les armes, sur leur état, leur chargement, ainsi, vous pourrez contrôler la qualité de votre équipement, les explosifs, les bombes, les lance-flammes, les mortiers.

Des décors changeants rehausseront encore la qualité du jeu, des scènes de nuit sont même prévues. Comme dans tous les jeux, vous obtenez des récompenses quand vous accomplissez une mission. Un récapitulatif du nombre d'hommes tués des tanks et des bâtiments détruits chez l'ennemi, vous est donné à chaque fin de mission.

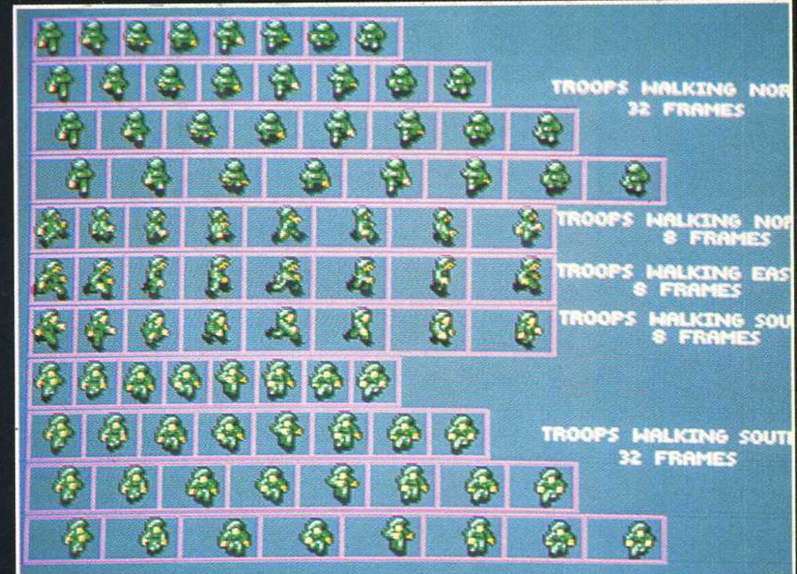
Tout au long du jeu des séquences animées viennent motiver le joueur, chaque nouvelle mission sera présentée avec des cartes et des animations montrant vos objectifs, la position des bâtiments à détruire, la





PREVU SUR AMIGA



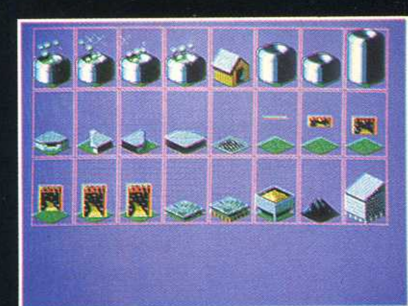


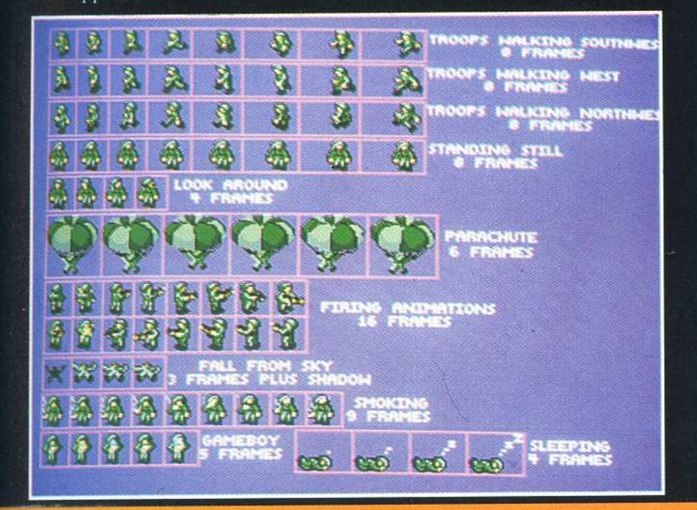
position de vos rookies, etc... Décomposer une mission pourrait donner ceci: acheminer ses hommes jusqu'aux pieds d'un barrage, les faire nager sans qu'ils soient repérés, placer les explosifs et s'enfuir toujours sans éveiller l'attention des gardes ennemis. Vous pourrez aussi détruire des usines chimiques, délivrer des prisonniers de guerre, tout un tas de joyeusetés militaires.

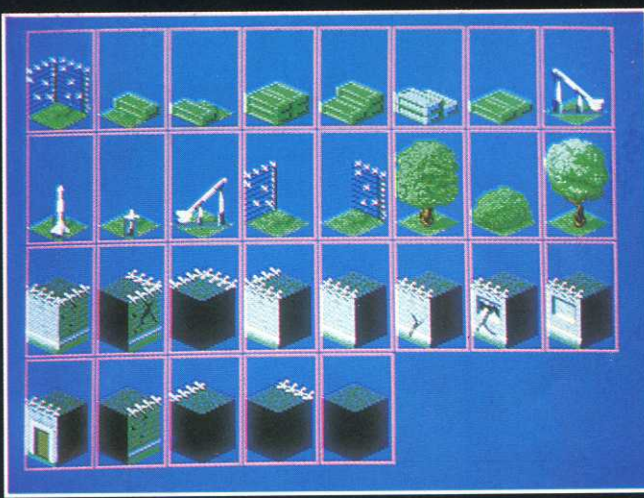
Avec ses grands décors, ses animations, Rookies semble tout à fait exceptionnel, nous aurons l'occasion de vous parler prochainement de ce produit qui n'en est qu'au début du développement.











WAXWORKS

L'équipe de développement qui nous avait donné Elvira I et II est de retour, avec une nouvelle épopée, un nouveau jeu d'aventure savamment saupoudré d'action, de sang et d'horreur. Horrorsoft, justement, dirigé par le vieux routard du monde micro Mike Woodruff, promet que Waxworks sera encore meilleur que les softs précédents, avec des scènes si tordues et sinistres que même les joueurs les plus endurcis seront étonnés et inquiétés. Le système de développement mis au point par Horrorsoft permet de finir un jeu comme celui-ci en 9 ou 10 mois, alors qu'en temps normal, il faudrait près de 2 ans. Leur système est si flexible qu'ils n'ont pas besoin de mettre beaucoup de monde sur le coup, une équipe uniquement composée de 3 graphistes a travaillé sur Waxworks.



C'est leur troisième programme pour Accolade, et Mike qui habite à Birmingham, au centre de l'Angleterre, est obligé de soumettre chaque étape du storyboard aux Etats-Unis, avant de pouvoir continuer le développement. Waxworks offrira toutes les informations qu'on a l'habitude de voir à l'écran d'un jeu de ce type, mais avec des animations plus rapides, beaucoup plus d'action et un scénario si macabre qu'il devrait enchanter tous les amateurs de films d'horreur.



Votre vie a bien changé depuis que l'oncle Boris est mort; vous êtes sur la route, vers Irontown, votre première visite depuis que votre frère jumeau, il y a bien des années, a disparu. C'était il y a très longtemps...vous étiez alors âgé de 8 ans et votre frère, Alex, avait disparu dans une grotte. Vous étiez près de lui... et hop! Comme ça, d'un coup, il avait disparu! La police l'avait recherché pendant des semaines, en vain. Depuis tout ce temps, vous n'avez pu vous faire à l'idée que votre frère pouvait être mort. Tout au long de votre croissance, depuis sa disparition, vous avez eu la sensation de rester en contact télépathique avec lui.

Alors que vous arrivez à Irontown, les souvenirs rejaillissent à grand galop, vous vous souvenez que l'oncle Boris a toujours été étrange, qu'il avait une fascination macabre pour tout ce qui touchait au démon, de la torture aux massacres de masse. Il était tellement obsédé par le monde des ténèbres qu'il avait transformé sa vieille maison victorienne en une sorte de musée Grévin rempli de sorcières, de monstres, et d'apparitions diaboliques, tous en cire, bien sûr.

Peu après que l'oncle Boris avait commencé sa collection, des bruits étranges, des cris s'échappaient de la maison, si bien que tous les gens de la région restaient bien loin de l'habitation de votre oncle. Alex, votre frère disparu, était fasciné par toutes les figurines de cire de votre oncle, et

ACCOLADE







il venait dès qu'il pouvait, rendre visite à son parrain. Après la disparition d'Alex, vos parents avaient déménagé, effrayés et craignant aussi de voir leur second fils disparaitre.

Sur le chemin du cimetière, le temps change, il se met à pleuvoir. Un petit groupe de personnes entoure une tombe. Tout à coup, une boule de lumière descend du ciel et frappe le cercueil; avant que l'écho du tonnerre ne disparaisse complètement, un son terrifiant s'échappe de la tombe. Le son augmente, et vous pouvez constater avec horreur que le fond du trou est vide, le cercueil a disparu. Très furtivement, vous avez aperçu votre image -ou plutôt celle d'Alex-se déplacer, tout au fond. Le scénario continue et vous réserve bien des surprises.

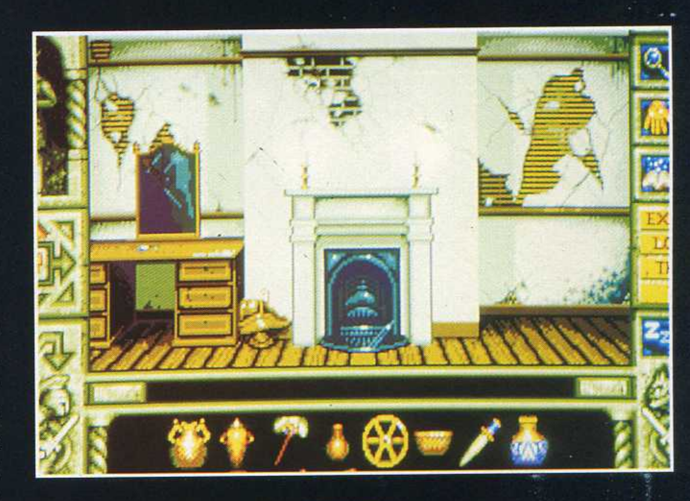
Tout le jeu tourne autour de cet évènement : votre frère est-il vivant? Pourquoi toutes ces apparitions? Votre quête vous mènera jusqu'au plus profond du vieux manoir de votre enfance.

Le visage du vieil oncle Boris apparait à l'une des fenêtres de la maison, empalé sur un pieu en bois. Pour la première fois depuis que vous avez l'âge de 8 ans, vous entendez la voix de votre frère:«Je sais pourquoi tu es là mon très cher frère, et je te conseille de partir le plus vite possible».

Celui-ci vous informe des nombreux pouvoirs et sorts qu'il a en sa possession, mais vous supplie toujours de partir. Malgré tout, vous décidez de rester pour essayer de le sauver.

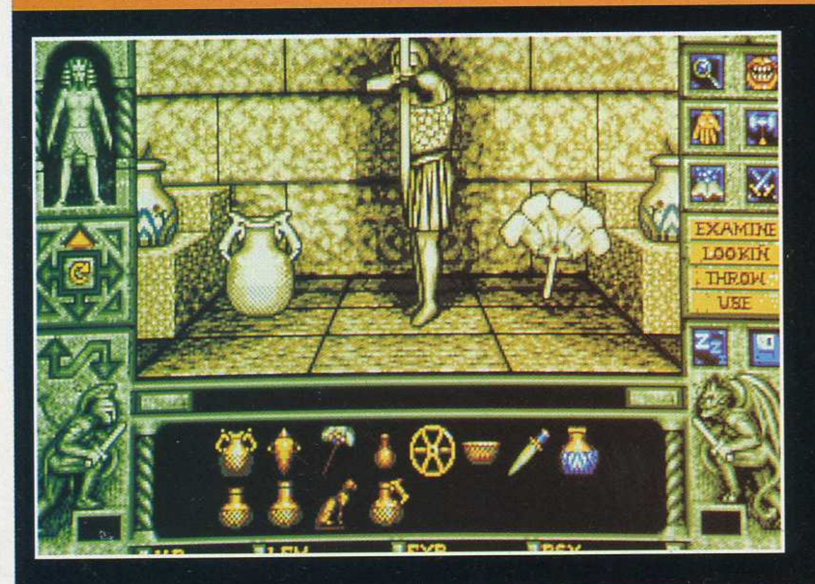
Le but est de prendre le contrôle des forces du diable qui se sont emparées de la maison de votre oncle, et de trouver ce qui est arrivé à Alex. Le scénario du jeu est énorme et vous devrez visiter de très nombreux lieux en ville. Vous combattrez aussi contre de très nombreuses créatures, chaque séquence de combat vous met face à l'ennemi avec votre barre d'énergie bien en vue; vous pouvez perdre à tout moment, attention.

Un icone donnant votre état général, sous la forme d'un visage qui est le vôtre, est disponible à tout moment. Le système de curseur et de cliques vous permet de ramasser des objets, de les examiner ou de les utiliser. Vous vous déplacez grâce à des pointeurs directionnels. L'habituelle présence des niveaux d'expérience, d'état psychique et du nombre de coups reçus n'étonnera pas les habitués des jeux de ce type. On peu aborder Waxworks de plusieurs façons, comme un jeu d'aventure linéaire, comme un véritable jeu de rôle, ou même comme un jeu d'action, grâce à toutes les scènes de combats. Si vous avez aimé Elvira, vous serez conquis par Waxworks qui propose des animations plus rapides et serez captivé par son scénario, beaucoup plus riche.





Waxworks



SORTIE PRÉVUE SUR PC FIN SEPTEMBRE OCTOBRE



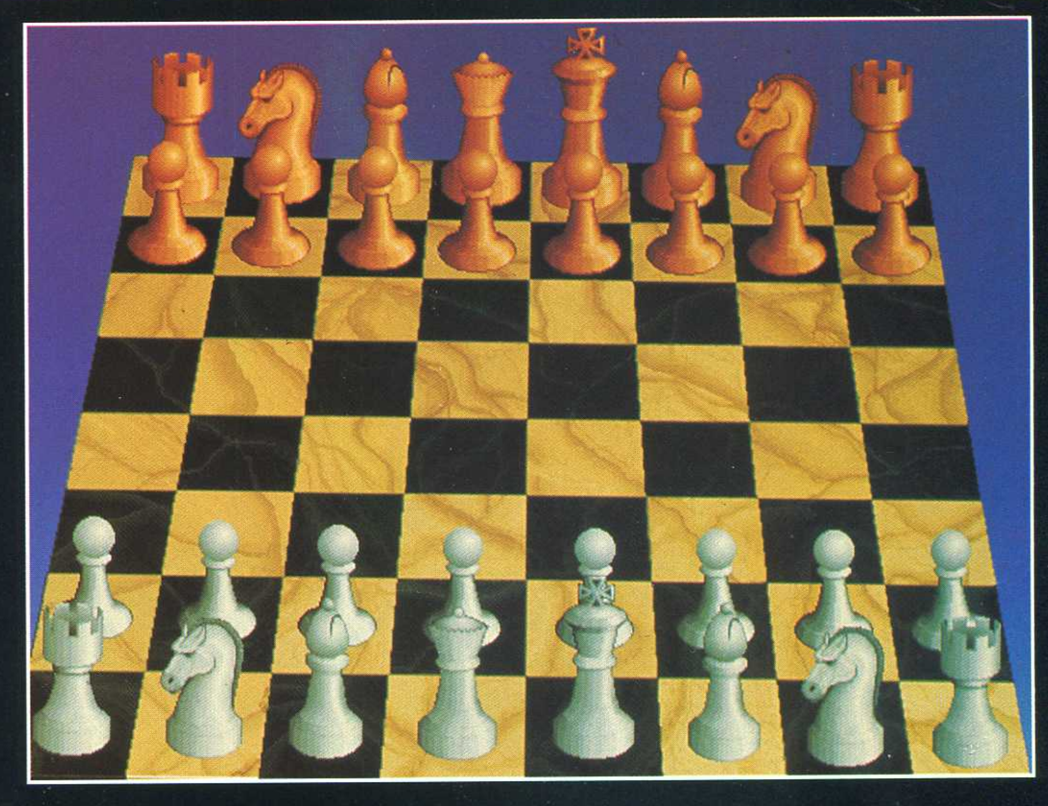
PRE VIEW







GRANDMASTER CHESS



Voici un autre jeu d'échecs sur PC, celui-ci sera disponible en juillet, et dispose de très nombreux paramètres pour augmenter le plaisir de jeu, si vous disposez d'une carte sonore, par exemple. Grandmaster Chess est le résultat d'une licence signée entre Accolade et Capstone, et propose des algorithmes tirées de 12 années de parties de Grands Maîtres entrées dans le programme. Capstone promet que Grandmaster battra les meilleurs softs du genre sur PC, par exemple Chessmaster 3000 ou Sargon V, si ce n'est pas le cas vous serez remboursé.

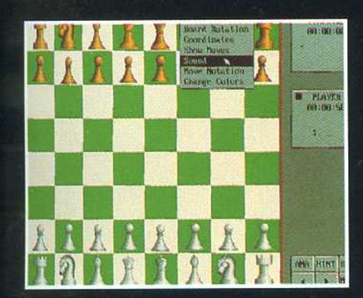
Le jeu a aussi pour but de vous apprendre toutes les subtilités des échecs, en vous guidant pas à pas, depuis les bases des mouvements des pièces, jusqu'à l'élaboration de stratégies compliquées.

Grandmaster Chess propose 5 niveaux de difficulté différents, avec de nombreuses options sur la gestion du temps, sur les écrans d'aide, d'analyse, ainsi que des tuyaux sur les ouvertures classiques de début de partie. Vous disposez donc d'un excellent joueur face à vous, mais aussi d'un professeur exceptionnel.

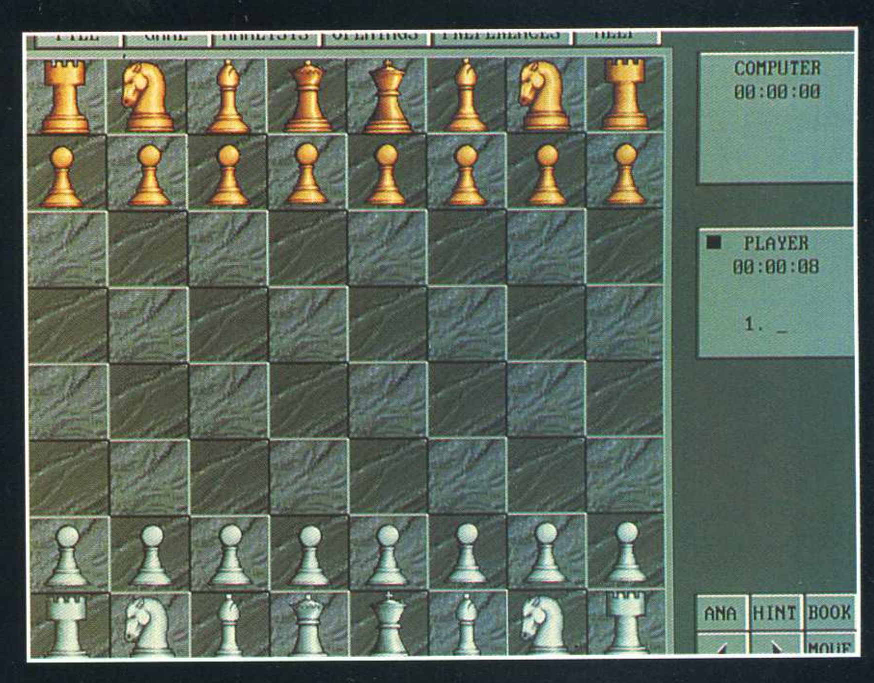
Vous pouvez choisir entre la vue en 2D ou en 3D, avec tout une gamme de textures et de couleurs différentes pour les pièces et l'échiquier, traditionnel, fantastique ou médiéval.

Avec ses graphismes en Super VGA (mais compatible avec le VGA inférieur), ses paroles digitalisées, ses musiques, Grandmaster Chess devrait enchanter tous les joueurs d'échecs, quel que soit leur niveau.

Vous pourrez aussi visualiser une partie complète que vous avez effectuée auparavant, grâce à l'utilisation des fonctions d'un magnétoscope. Un challenge intéressant, essayer de trouver un programme sur ordinateur capable de battre Grandmaster Chess.



PREVU SUR PC



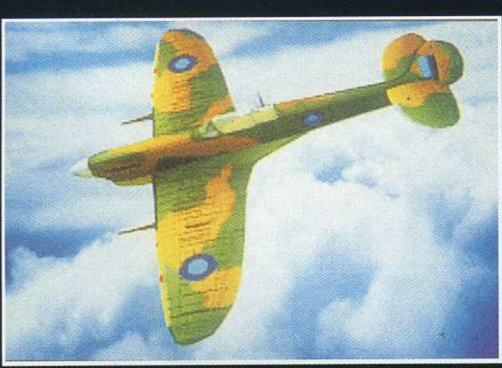


SIERRA, LES PROCHAINS TITRES A VENIR...

L'éditeur Sierra On Line et Dynamix préparent de véritables bijoux pour le standard PC. Sont annoncés, outres les jeux dont Derek nous parlais le mois dernier (Quest for Glory III, Laura Bow et **King Quest VI**), le très attendu **Space Quest V**, intitulé Roger Wilco in the Next Mutation. Ce jeu, qui disposera tout naturellement d'un affichage VGA 256 couleurs permettra au joueur dirigeant Roger de découvrir un monde encore plus étrange que précédemment dans lequel, muni de l'holograme trouvé à la fin du précédent, il devra sauver l'univers, excusez du peu. De plus, la bande son utilisera les ressources de la stéréo si vous possèder une carte sonore.


Kings Quest VI

Dans un autre genre, **Aces Over Europe** est l'équivalent européen de Aces Over the Pacific testé dans ce même numéro. Vous pourrez piloter de nombreux appareils Anglais ou Allemand tels que les P-51 Mustangs, Focke-Wulf ou Messerschmitt 190 (s). Là aussi, même souci du détail. Dans la famille simulation, des Data Disks sont également annoncés: **Great War Planes** Expansion Disk, qui rajoute appareils et détails dans les logiciels Red Baron et la série Aces et **RAF in the Pacific** qui permet de piloter les appareils de L'US Air Force dans Aces of the Pacific, à la fin de la guerre. Enfin World War II: **1946**, permettra, toujours utilisé conjointement avec Aces of the Pacific, de continuer la guerre (brrr...) comme si elle n'avait jamais cessé à bord d'appareils de plus en plus sophistiqués.

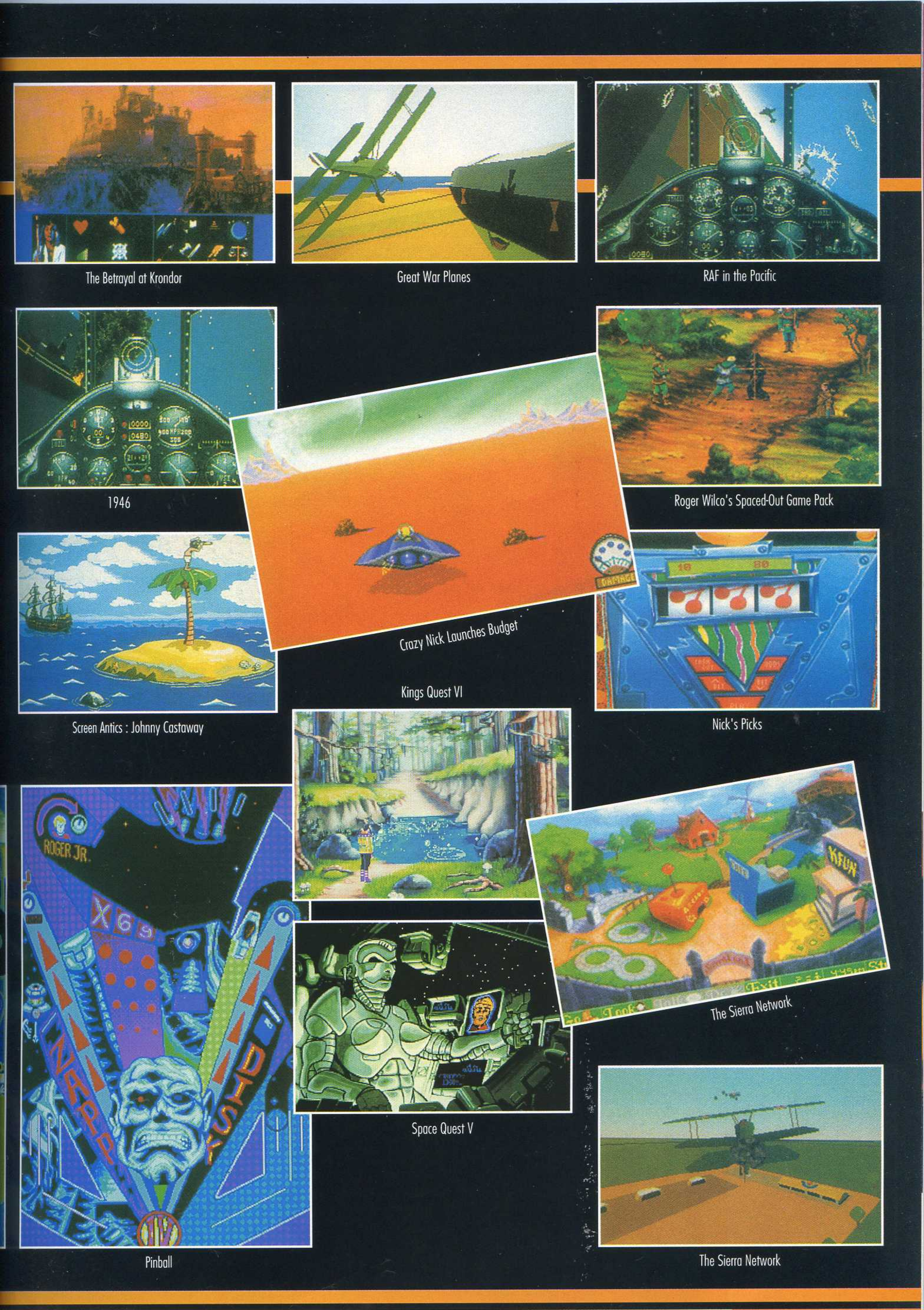

Aces Over Europe

Pour Windows, Sierra on Line propose également une toute nouvelle série de logiciels, exploitant les capacités multimédia des versions les plus récentes, intitulée Take a Brake. Tout ces jeux, qui exploiteront le VGA et les cartes sonores (bruits digitalisées) tournent avec Windows 3.0 et 3.1. Sont annoncés **Pinball**, un très beau flipper reprenant l'imagerie de l'éditeur (Larry, Roger Wilco, etc.) et **Sreen Antics**, un économiseur d'écran affichant (en tenant compte de la date du système) une histoire animée qui évolue dans le temps.Enfin, la série **Crazy Nick Lauch Budget** proposera à prix réduit les jeux d'actions présents dans les autres jeux Sierra ainsi que des déclinaisons: vous pourrez jouer au Casino avec Larry, vous entraîner au bâton dans Conquest of Longbow et toutes ces sortes de choses. Pour information, et seulement pour ça car ce service n'existe pas en France, rêvons un peu avec **Sierra Network**. Il s'agit d'un service permettant de participer à Red Baron ou Sierraland (simulation de parc d'attraction) en mode Multijoueur.


Space Quest V


Pinball





The Betrayal at Krondor

Great War Planes

RAF in the Pacific

1946

Crazy Nick Launches Budget

Roger Wilco's Spaced-Out Game Pack

Screen Antics : Johnny Castaway

Kings Quest VI

Nick's Picks

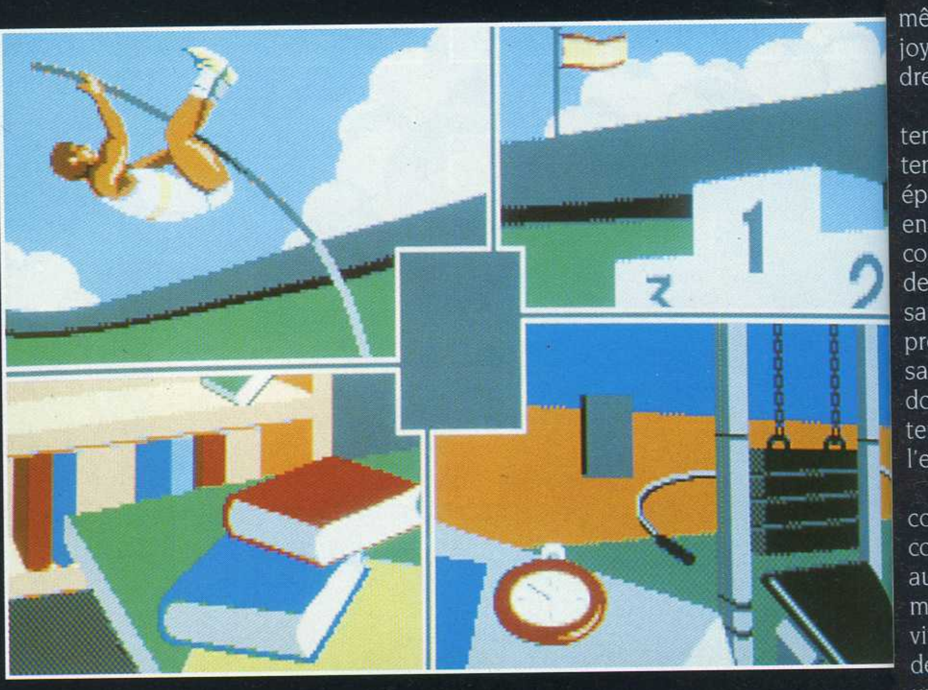
The Sierra Network

Pinball

Space Quest V

The Sierra Network

THE ESPANIA

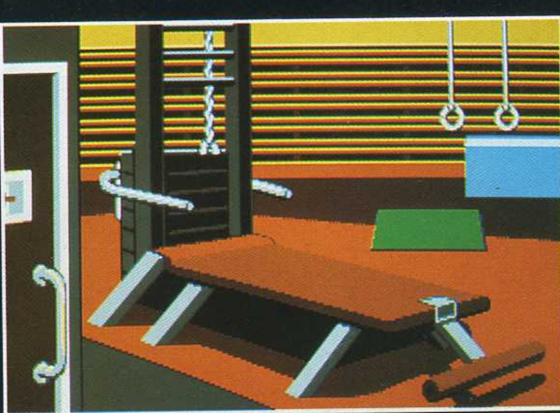


La compétition est rude entre les éditeurs, chacun veut sortir la meilleure simulation sportive pour coïncider avec le départ des Jeux Olympiques de Barcelone. Celui proposé par Ocean offre deux aspects, l'action et le management, il est d'ailleurs possible de ne pratiquer que le management et de faire diriger l'athlète que vous avez entraîné par l'ordinateur contre ses propres joueurs.

Toutes les épreuves officielles des compétitions olympiques sont présentes dans le jeu, hormis quelques petites épreuves mineures comme le dressage et et le saut d'obstacles, mais l'escrime, l'altérophilie, la boxe et tout le reste sont accessibles.

Pour rendre le jeu plus intéressant les déclinaisons d'épreuves sont elles aussi intégrées dans le jeu. Pour la nage, par exemple, toute la gamme des distances vous est proposée de 100 à 1500 mètres, ainsi que les nages papillon, brasse et crawl.

Avant de vous lancer dans la compétition, vous pouvez vous entraîner à n'importe laquelle des épreuves. La section management joue une part très importante dans le jeu, et vous commencez par choisir vos sportifs parmis une très longue liste d'athlètes. Ils ont tous des capacités et des attributs différents, et vous devez vous assurer de faire le bon choix avant d'engager un athlète dans une épreuve, l'agilité est utile pour le saut en longueur et la force doit être élevée pour participer à une épreuve d'altérophilie. Une fois votre joueur choisi, vous pouvez vous rendre à la salle de gym pour vous entraîner. Les poids donneront plus de force et d'en-



durance, ce qui peut être utile pour certaines épreuves, à vous de déterminer l'entraînement adéquate.

Un programme d'entraînement pe être planifié sur deux semaines, q passeront alors en quelques minute grâce à l'utilisation de l'horloge du calendrier. Après cela, vous po vez emmener votre athlète voir le m decin sportif, celu ci vous donner une étude com plète de l'état d santé de votre po lain et une liste d certains attribut spécifiques vou sera donné Espania Games 9 propose tout un gamme de de sta tistiques à consu ter et manipuler.

Le journal de épreuves vous permettra de consult les temps obtenus par les autre concurrents. Comme dans la réalit il faut participer et se qualifier dan plusieurs séries d'épreuves pour arr ver à la finale. La plupart des épreuve diposent de vues de côté ou de fac Si votre athlète a un haut niveau d'en durance, vous pouvez mettre l'ord nateur en mode automatique et l'o dinateur prendra alors le contrôle d joueur, mais si vous voulez faire vous

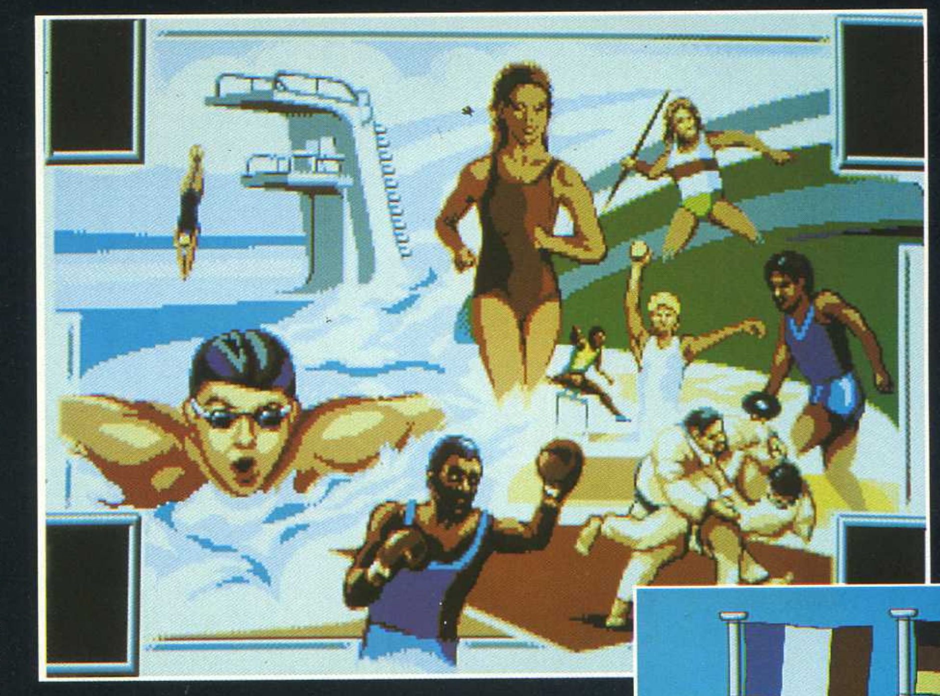


GAMES 92

même les efforts à l'aide du clavier, du joystick ou de la souris vous obtiendrez sûrement de meilleurs résultats.

Des menus vous permettent d'obtenir de l'aide et, notamment, d'obtenir des informations précises sur les épreuves qui se sont déjà déroulées en revenant jusqu'au tout début de la compétition. Chaque sport demande des techniques différentes. Pour le saut en hauteur, vous devrez d'abord prendre de la vitesse puis effectuer le saut, deux caractéristiques entrent donc en compte: la rapidité et la détente, à vous d'en tenir compte pour l'entraînement.

Le système de contrôle tient compte des synchronisations des commandes au clavier, à la souris ou au joystick. Il ne vous est donc pas demandé de secouer le joystick à toute vitesse de droite à gauche, spécialité de certains jeux de sports qui avaient une forte consommation de manettes. Les scores, les temps et les points que vous obtenez ainsi que ceux de vos adversaires sont affichés à tout moment. Une chose amusante dans la phase management, vous pouvez interagir avec les éléments qui vous entourent, prendre un stylo, utiliser le téléphone, ouvrir un tiroir et prendre le dossier d'un athlète, etc... Que vous aimiez l'action ou tout ce qui tourne autour du sport, tous les ingrédients indispensables ont été intégrés dans The Espania Games 92.



PREVU SUR
- PC-AMIGA-ST -
- Photos PC -

LETHAL WEAPON III

PREVU SUR -PC-AMIGA-ST-

PRE VIEW



Ocean a obtenu les droits d'exploitation pour L'Arme Fatale III «qui reprendra les grandes lignes du jeu Hudson Hawk", nous dit Ken Lockly, project manager (NDLR: C'est un responsable de projet), de ce titre. Ce sera un jeu d'action et de plates-formes bourrés de touches humoristiques et qui reprendra les directions des 3 films. Le travail vient juste de débuter depuis quelques semaines sur ce produit, nous en reparlerons donc après la rentrée.



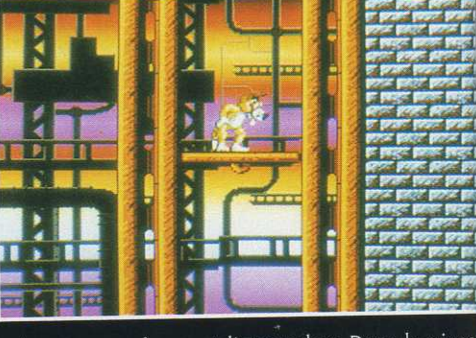
SLEEPWALKER

On risque de beaucoup parler de Sleepwalker, ce jeu très mignon propose des nouveautés en matière de techniques d'animation. Malgré que le jeu ne soit encore qu'au tout début de son développement, il semble déjà très jouable et propose déjà six grands niveaux à parcourir. Sleepwalker est un jeu de plates-formes/arcade à scrollings multi-directionnels.

Vous dirigez un chien, et votre tâche consiste à vous assurer que votre maître, un petit garçon, ne subisse aucun péril. Léger problème, le jeune garçon est somnambule. Vous devez donc dégager les chemins que le garçon emprunte de tous les obstacles qui peuvent les encombrer.

Tout au long des niveaux, vous devrez traverser une usine, des égoûts et un chantier, entre autres. Le chien se déplace juste devant le petit garçon et doit déplacer des ascenseurs, juger à quel moment sauter, le petit garçon vous imitera. Dans l'usine, vous aurez quelques ennuis avec le gardien de nuit, vous devrez nager dans l'énorme piscine et éviter tout un tas de dangers qui vont des clous qui sortent du sol aux gargouilles qui crachent le feu, en passant par tout une série d'objets qui vous foncent ou vous tombent dessus. Vous devrez marcher sur une corde de funambule, et vous serez même confronté à un vampire qui tentera de vous transformer en chien-chauve-souris. Bien d'autres mauvaises rencontres vous attendent.

Vous ne devrez pas uniquement vous déplacer et éviter des dangers, il faudra aussi interagir avec différents objets présents dans les tableaux. Vous vous ferez projeter dans les airs par un pistolet à rivets, mais attention de ne pas tomber sur les cables des poteaux électriques. Pour éliminer le grand méchant vampire, vous devez lui planter un pieu dans le cœur, mais avant cela vous devrez trouver une croix en bois, pour l'effrayer et l'approcher. Dans le niveau de l'usine, vous devrez éviter d'énormes balanciers, ce qui demande beaucoup d'adresse. Vous devrez manipuler des leviers, des manettes pour faire monter des plates-formes tout en gardant un œil vers le ciel pour vous assurer qu'aucun poids énorme ne se dirige sur vous pour vous écrabouiller comme une crêpe. Des effets visuels à la Sonic sont présents dans Sleepwalker, avec notamment les célèbres effets d'accélération. Un jeu réellement amusant qui propose différents décors de fond, le jeu paraît déjà excellent et pourtant il n'est qu'à la moitié de son développement.





PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-





INCA

RETROUVE LES POUVOIRS DES INCAS ET VENGE CINQ SIECLES D'OUBLI, EL DORADO.

L' événement MULTIMEDIA

IMAGE

Les images utilisent toutes les techniques et les associations possibles :

- palette graphique
- synthèse 3D précalculée
- vidéo pure ou incrustée sur l'image synthétique...

INTERACTIVITE

L'interactivité s'appuie sur une technologie d'avant-garde. Elle permet par exemple au joueur de circuler librement sur le pont d'une caravelle en image de synthèse précalculée, d'y combattre des conquistadors, filmés et incrustés sur ces images, de piloter un Tumi dans l'espace ou sur des planètes, d'errer entre les murs "mégalithiques" d'une ville INCA...

MUSIQUE

La musique, originale, est une véritable bande son qui apporte au produit informatique chaleur et sensibilité.
Chanteurs et musiciens interprètent de nombreux thèmes, de styles différents : classique, folklore andin, jazz, etc. (versions CD)



Disponible sur PC HD, PC CDROM - septembre 1992
Et un événement sur vos écrans : INCA CDI en novembre 1992
INCA CDI : une coproduction PHILIPS Interactive Media et Coktel Vision



5, rue Jeanne Braconnier
92 366 Meudon-la-Forêt

TENEBRAE

9:15 4/6/1991. 100 gp. 80 kg. 80 eu

Kievel's Ridge, looking towards the

D&H n'est pas une maison d'édition très célèbre en Europe; pourtant, ils ont obtenu un certain succès avec des jeux de stratégies et de statistiques. Des jeux de management de Football et de Cricket les ont menés en haut des classements d'un marché extrêmement limité. Leur prochain défi est d'imiter Team 17, une petite société qui sort un très grand jeu. Le premier grand jeu commercial de D&H sort en Septembre et s'appelle Tenebrae.

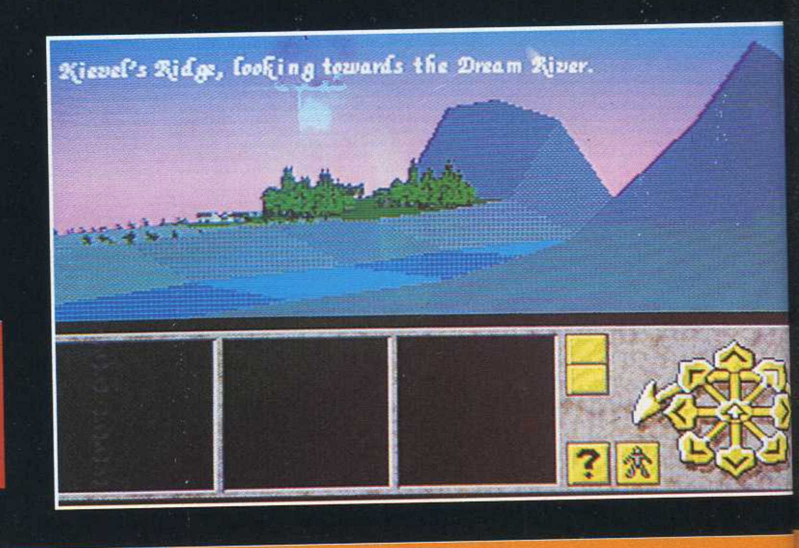
Tenebrae est un jeu d'aventure entièrement dirigé par l'intermédiaire d'icônes. l'écran principal montre le lieu où vous vous trouvez, et une ligne de texte vous renseigne sur le nom de l'endroit où vous êtes et où vous regardez. Au fur et à mesure que le temps passe, vous verrez la nuit tomber. Des effets spéciaux comme les ombres viendront s'ajouter à la présentation générale. Les monstres apparaîtront tout d'abord comme des silhouettes au loin, puis, quand ils seront assez près, vous pourrez les combattre en utilisant les objets qui se trouvent dans votre inventaire, ou en lançant un sort.

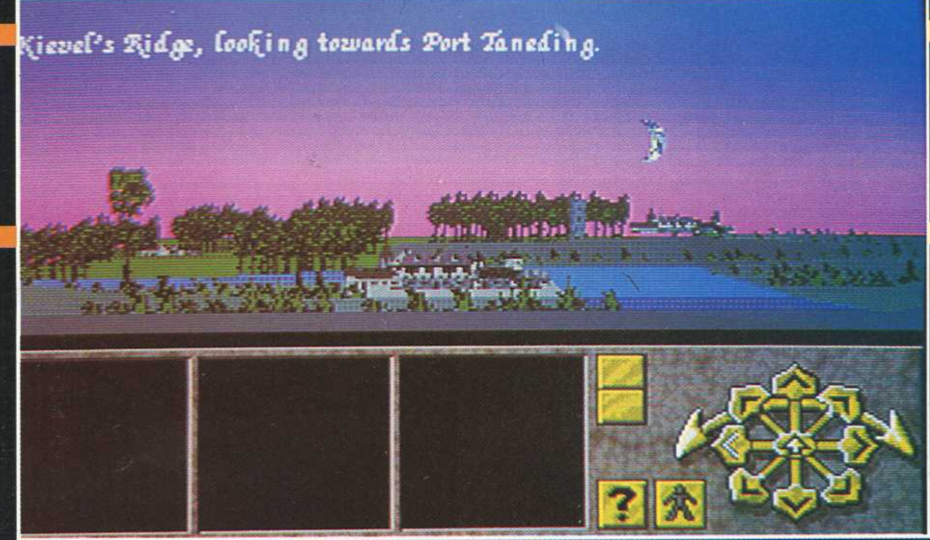
En bas de l'écran, se trouve le panneau des caractéristiques de votre personnage. les trois carrés à gauche contiennent, le cas échéant, les éléments avec lesquels vous pouvez interagir dans le lieu: objets, personnages, monstres. Il suffit de cliquer dans ces carrés pour déclencher les actions. Les deux icônes en haut, à droite de ces trois carrés, permettent de scroller quand il y a plus de trois éléments dans un lieu.

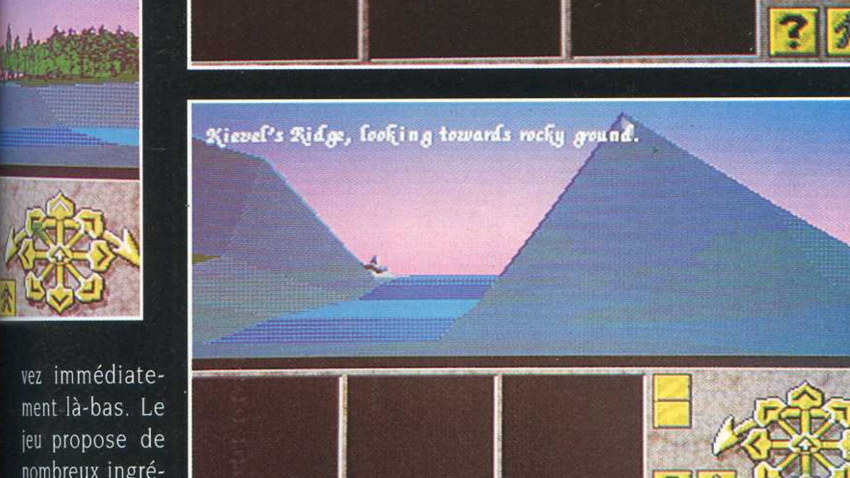
Comme dans la plupart des jeux de rôles sur micro, vous aurez la possibilité de créer votre personnage vous-même, en lui donnant ses propres attributs. A tout moment du jeu, vous pouvez obtenir des informations sur le nombre de pièces d'or que vous possédez, vous pouvez aussi obtenir l'heure et la date. Les autres informations sont votre état de santé, votre force, votre agilité, votre endurance, votre charisme et tout un tas d'autres informations.

Le jeu est surtout basé sur l'exploration, et ceci peut être exécuté grâce aux pointeurs de directions. Cliquez sur une direction et vous vous retrou-

D&H









vez immédiatement là-bas. Le jeu propose de nombreux ingrédients vus et revus, mais toujours efficaces: envoyer des sorts, entrer dans des magasins et acheter des armes et des munitions.
Les combats sont très simples à utiliser; il suffit de cliquer sur l'arme que vous désirez utiliser pour frapper votre adversaire et vous n'avez plus qu'à regarder sa barre d'énergie diminuer. Ce jeu rappelle beaucoup les softs comme Bard's Tales et Alternative Reality, ou même les premiers Infocom. La première surprise qui vous attend est une attaque de goblins, préparez-vous.





Preview sur AMIGA
sortie en septembre





Le nom de cette société de développement ne vous est peut-être pas familier, pourtant, de toutes les compagnies anglaises que j'ai l'habitude de visiter, c'est celle qui est la plus impressionnante. Probe, qui développe pour de nombreuses compagnies, comme Acclaim et Ocean, est connu pour être le programmeur le plus prolifique dans le monde de la console, mais ses produits sont quasiment tous développés par des free-lance. A Imagitec, tout le personnel travaille sous le même toit, et bosse sur un nombre de formats assez conséquent.

Leurs titres récents incluent Suspicious Cargo, Viking Child, Daemonsgate, Humans, rien que des productions originales, mais la liste des adaptations développées par Imagitec est ,elle aussi, très longue, Stratego, Night Breed, Ultima V et VI, Captain Blood, Team Suzuki, Airbourne Ranger, et la liste continue. En fait, Imagitec a travaillé pour quasiment tous les éditeurs qui vivent en Grande-Bretagne.

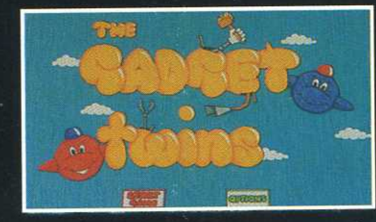
Actuellement, ils viennent juste de terminer la version micro de Humans et adaptent ce jeu sur consoles. Le plus étonnant chez Imagitec n'est pas qu'ils bossent sur tous les 16 bits, mais aussi sur Super NES, NES, Gameboy, Gamegear, Megadrive, ainsi que sur divers formats en rom. Ils seront aussi parmi les premiers à travailler sur les nouveaux ordinateurs qui vont débarquer dans les quelques mois.

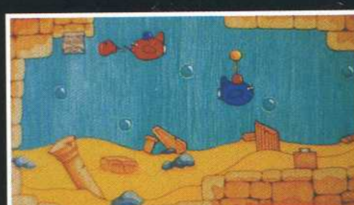
Roger Hooley dirige l'une des plus vastse équipes de programmeurs, développeurs et graphistes, il est peut-être aussi le plus sévère chez Imagitec, aux dires de son équipe. Chez Imagitec, il faut traverser de nombreux couloirs, passer d'étage en étage, un véritable labyrinthe; dans chaque pièce des équipes travaillent comme des fous. Chaque pièce est dédiée à une machine, on se croirait dans la caverne d'Ali Baba, et il est très facilede se perdre dans ce bâtiment gigantesque.

Le développement de toutes leurs créations commence par un story-board composé de nombreux dessins parfaitement représentatifs de ce qu'il y aura àl'écran. Quasiment tous les graphismes, même pour Gameboy, sont réalisés avec Deluxe Paint puis convertis et adaptés sur la machine désirée pour être enfin retouchés. Il faudrait plusieurs visites pour s'informer de tout ce qu'Imagitec va développer dans les prochains mois. Actuellement, la plupart de leurs productions sont destinées à Mirage en Europe et Gametek Inc. en Amérique.

GADGET TWINS

Ce jeu est développé en parallèle sur les deux médias, consoles et micros. Bien qu'il y ait tout un tas de jeux de ce genre dans le monde d'Imagitec, celui-ci est tout à fait unique par son fonctionnement. Vous pourrez jouer en mode deux joueurs simultanément, ou bien rejoindre un ami pour lutter contre un monstres particulièrement coriaces, ou encore, jouer l'un contre l'autre.









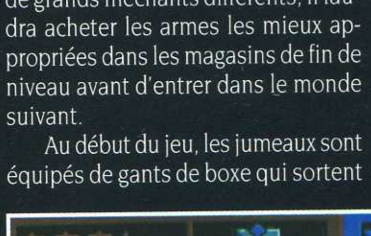
Il y a trois personnages principaux dans le jeu, les deux jumeaux appellés Bop et Bump, et un troisième qui porte le nom de Thump, responsable du vol d'un objet spécial en provenance du Palais du pays de Gadget. Les jumeaux doivent donc poursuivre Thump à travers six mondes complètement différents: l'eau et l'air, l'attaque aérienne, la terre brûlante, l'attaque sur mer, le pays gelé et le labyrinthe.



Bop et Bump sont deux vaisseaux particuliers qui peuvent aussi voler que foncer sous l'eau. Le but du jeu est de capturer Thump, mais ils ne pourront le faire avant la fin du sixième niveau. Les jumeaux disposent d'un nombre impressionnant d'armes qu'ils peuvent attacher à leurs vaisseaux. Chaque niveau présente des ennemis et de grands méchants différents; il faudra acheter les armes les mieux appropriées dans les magasins de fin de niveau avant d'entrer dans le monde suivant.



Au début du jeu, les jumeaux sont équipés de gants de boxe qui sortent de leurs vaisseaux, dans la direction de leur choix pour frapper les méchants. Vous pourrez ramasser des bonus, comme le Yoyo qui élargit la surface de l'écran et détruit tous les ennemis présents. Le Marteau, sous la forme d'un énorme gant équipé de métal pour détruire les ennemis. Le Voleur qui pique les objets qui trainent et les installe sur votre vaisseau. La liste est très longue, et cela passe par les mines, les poids et les vaisseaux miniatures qui vous accompagnent.

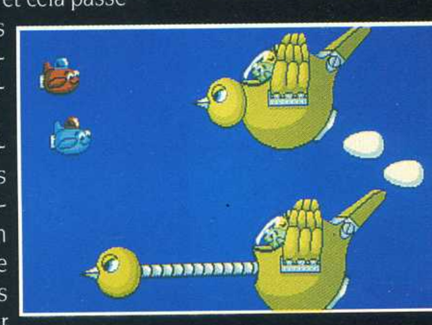




Vous pouvez dévaliser les vaisseaux rapides grâce au Voleur et bénéficier de cette option d'accélération pour votre propre vaisseau. Vous pourrez aussi récupérer

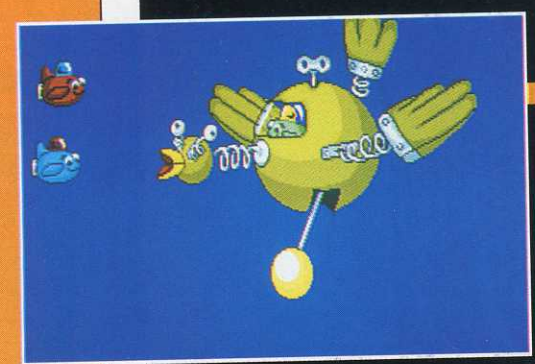


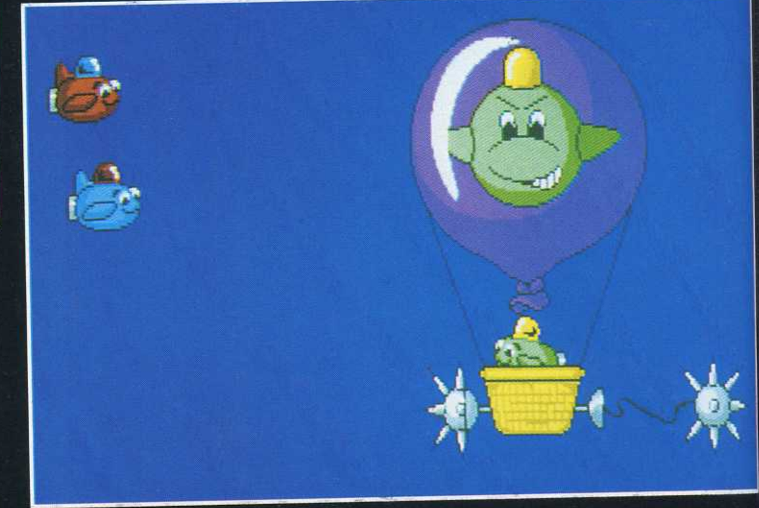




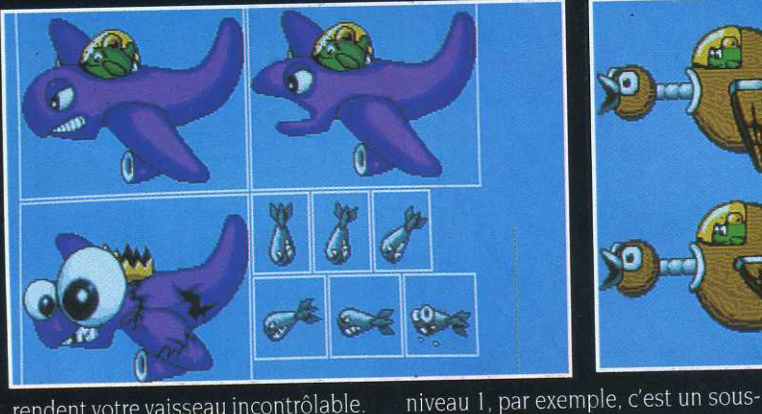
GADGET TWINS

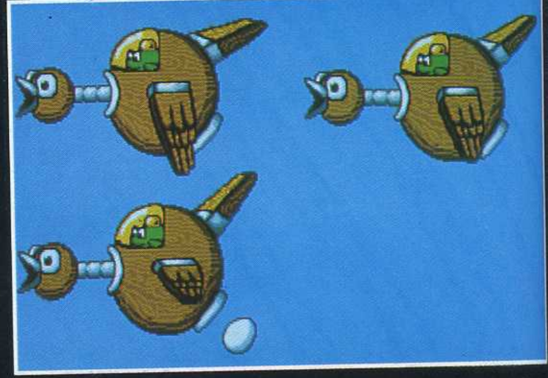






des bombes et des boucliers. certains ennemis laisseront tomber de l'argent quand vous les détruirez, il faudra alors plonger pour ramasser les pièces. Divers obstacles évoluent à l'écran, comme ces machines à vent qui vous repoussent vers l'arrière, les aimants qui, au contraire, vous attirent vers eux, ou les générateurs qui



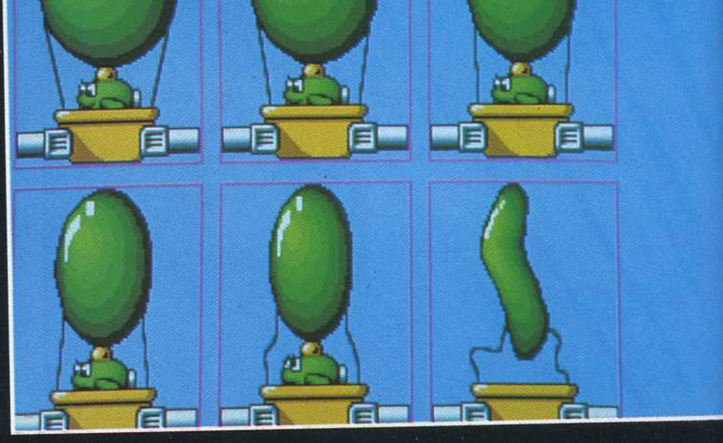


rendent votre vaisseau incontrôlable. Passer ces obstacles est l'un des challenges principal du jeu. Des bloqueurs vous empêcheront d'avancer, des sprites vous réduiront en miettes si vous les touchez, des rochers vous tomberont sur la tête et vous aurez aussi le malheur de vous engager dans ce qui s'avèrera être une impasse.

Les ennemis à l'écran sont grands, gros et puissants, des ballons avec des clous, des baleines qui se jetteront sur vous, etc... Tous les niveaux scrollent dans toutes les directions et, bien manier votre vaisseau, est aussi important que réussir à zapper les ennemis.

Dans ce jeu, il n'y a pas que des monstres de fin de niveau, mais aussi des monstres de milieu de niveau. Au niveau 1, par exemple, c'est un sous-marin qui tend des mains immenses pour vous attrapper, vous ne pouvez le toucher que d'un seul point et il vous suit partout. Un bombardier bloquera la fin du niveau et vous devrez détruire son moteur pour continuer à avancer.

Le jeu est plein de surprises; dans le niveau du labyrinthe vous ferez face à des diables à ressort, des cerf-volants, des grenouilles, qui réagissent tous de façon différente. Le look très dessin-animé du jeu est, lui aussi, très amusant.



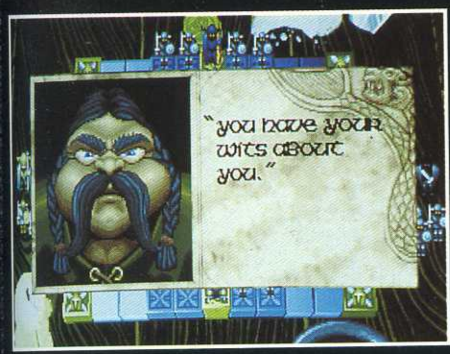


PREVU SUR AMIGA, ST, PC.

news, previews CES Chicago

RAGNAROK

PREVU SUR AMIGA, PC, ST.









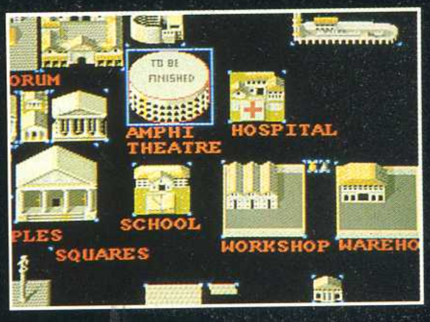
Depuis la dernière fois où nous avions parlé de ce programme, de nombreuses choses ont été rajoutées. Ragnarok est un croisement entre Battle Chess et le jeu de Go. Les graphismes et les pièces sont tirés de la mythologie nordique et les règles sont tirées d'un jeu très ancien que pratiquaient les rois scandinaves et qui a été joué par les populations nordiques pendant des générations.

Les objectifs du jeu sont assez complexes, mais pour résumer succinctement, le joueur doit tout simplement battre son adversaire. Ragnarok oppose encore le bien (les blancs) au mal (les noirs).

Au début du jeu, l'ordinateur vous présente les différentes pièces avec les mouvements qu'elles peuvent effectuer, sur le plateau, en les animant pour bien illustrer le concept. Le plateau est magnifique, des écrans d'informations apparaissent, le tout pour donner un peu plus de vie à un jeu qui devient un peu plus qu'un jeu de plateau. Quand vous déplacez une pièce, le visage de votre adversaire apparaît et lâche des commentaires. Son expression change selon qu'il gagne ou perd, ses propos aussi, votre adversaire peut très bien se moquer de vous. Tous ces affichages, ces changements, assurent au joueur de ne pas s'ennuyer, et il faudra bien se concentrer pour lutter contre le haut niveau d'intelligence artificielle de l'ordinateur. Ragnarok étant le jeu des dieux, le paradis peut s'ouvrir et lâcher des torrents de lumière et de bonheur sur le plateau.









MORTIMAR IN THE BIG CITY

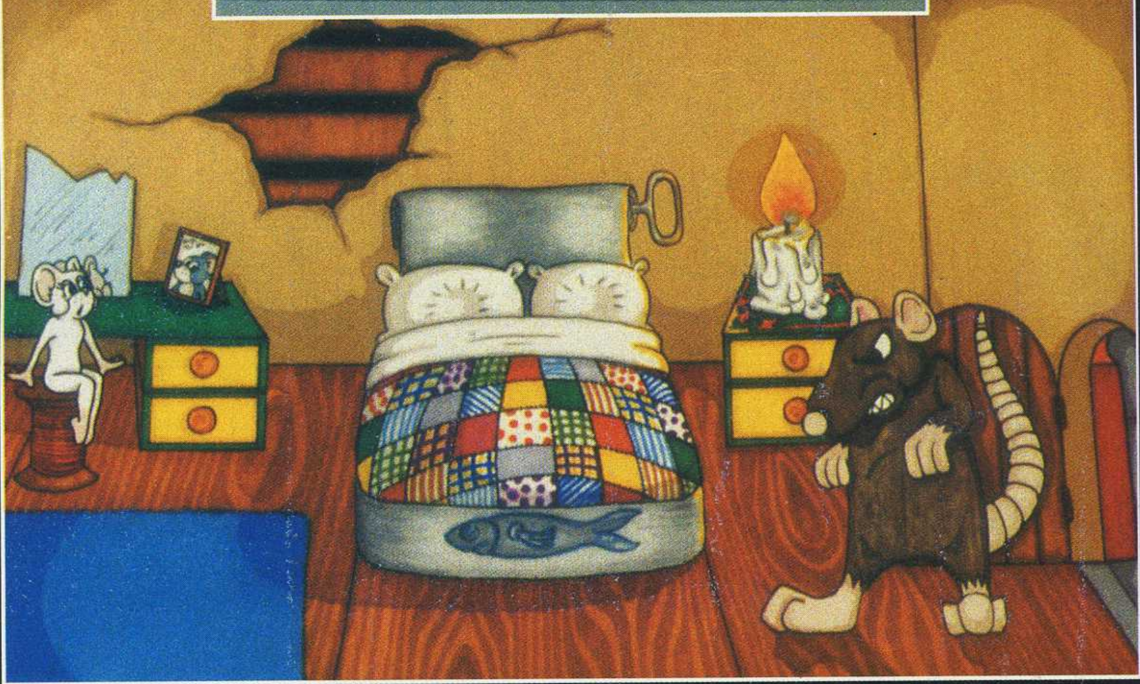
Le travail vient tout juste de démarrer sur ce jeu. Le personnage s'appelle Mortimar et vit dans une grande ville, ce qui explique le titre tout à fait directement. Mortimar est une souris prudente qui a un petit problème: sa petite amie, Maria Mouse, a été kidnappée par Rufus le rat.

Mortimar in the Big City est un autre jeu d'arcade plein d'action qui vous fera traverser six niveaux principaux, truffés de pièces secrètes. Chaque niveau sera composé de scrollings différentiels et proposera des pièges et des énigmes différentes. L'échelle des objets qui entourent Mortimar est assez colossale comparée à lui, pauvre petite souris. Ses ennemis aussi sont énormes, les oiseaux, les animaux divers, les insectes, tous lui voudront du mal. Les humains apparaitront aussi dans le jeu, mais vous ne verrez que leurs mains et leurs pieds.

Inspiré des dessins-animés traditionnels comme Tom & Jerry, Mortimar Big City offrira tout une panoplie d'objets à ramasser, des options, des bonus. Vous luttez contre la montre aussi, le temps est limité. A chaque contact, Mortimar perd un peu d'énergie, l'énergie étant la seule indication affichée à l'écran.



Les niveaux vous feront traverser la ruelle où les éboueurs lâchent des poubelles, Mortimar devra sauter sur des plates-formes, éviter les boites électriques, foncer sur les lignes téléphoniques, bondir sur les plates-formes mobiles, le tout très rapidement pour arriver à temps et sauver Maria.



Nous reparlerons de ce jeu, lorsque le travail sera un peu plus avancé et que nous pourrons présenter des graphismes.





AMERICAN GLADIATORS

PREVIEW SUR AMIGA ET PC

Ce jeu est basé sur un programme télé américain extrêmement populaire que l'on pourrait décrire comme un "Jeux sans frontières" des sports futuristes. On a aussi la sensation d'observer un croisement deSmash TV et Speedball, sauf que cela existe réellement et que des millions suivent cette émission. Le jeu peut être joué par équipes ou contre des joueurs dirigés par l'ordinateur.

Premier constat, le sportif que vous dirigez, homme ou femme, est composé d'un sprite de très grande taille. Il y a plusieurs sports, plusieurs épreuves, tous au look très Américain. Les joutes, le canonball, le powerball et les combats de gladiateurs sont quelques-unes des épreuves qui vous attendent.

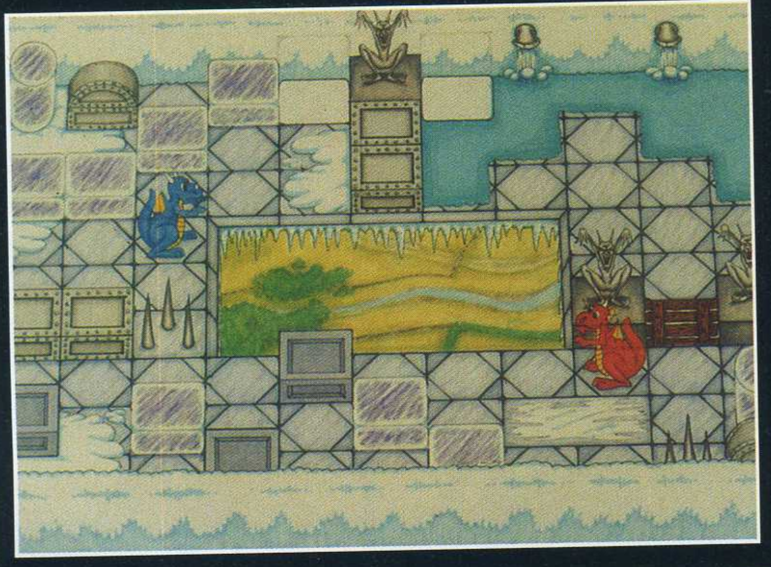
La joute place deux joueurs sur une plate-forme, le but pour le joueur étant de faire tomber l'autre, ce qui n'est pas toujours simple. Une autre compétition consiste à escalader des murs pour arriver le premier tout en haut. Un autre jeu est un croisement du basketball et du hockey sur glace, vous devez placer la balle dans certains trous qui sont gardés par des adversaires féroces. Le Cannonball rappelle un peu les jeux de Shuffle Pack, la balle traverse l'écran, vous devez la frapper pour la renvoyer sur votre adversaire. Bref, tout un tas d'épreuves variées aux représentations changeantes, de la vue de dessus ou de côté en passant par les vues subjectives et de face. Ce jeu est à surveiller, les programmes télé risquent d'ailleurs d'envahir nos chaines.





DWAGONS

Ce jeu tout mignon reprend les bases de Pengo, l'un des plus vieux principes des jeux vidéos. La différence existe tout de même, Dwagons intégrant tout un tas de nouvelles idées mais toujours en proposant au joueur de pousser des blocks. Plein d'astuces et de pièges Dwagons combine arcade, stratégie et aussi aventure puisque l'écran se divisera pour afficher textes et graphismes.



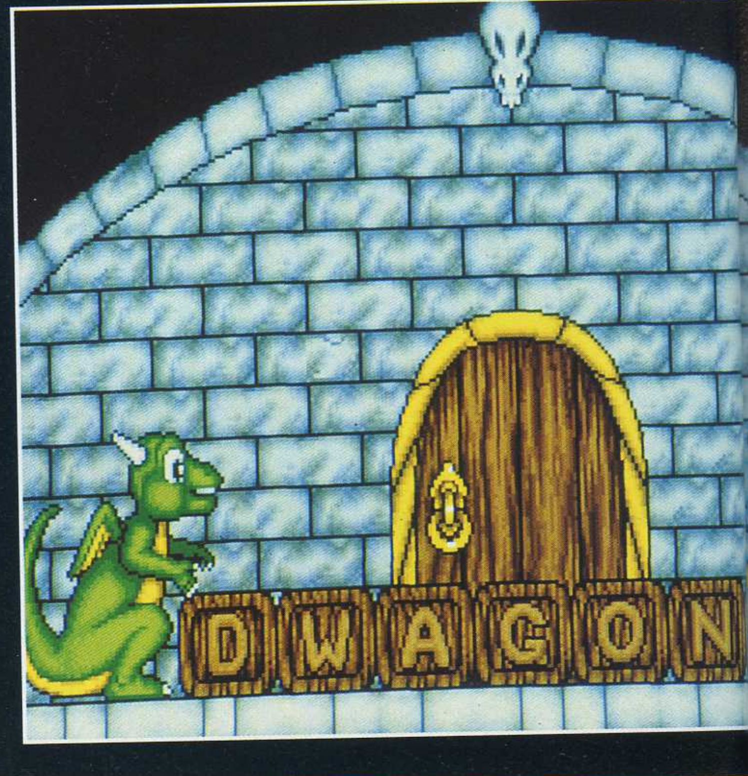
Deux personnages principaux sous la forme de Dwagons aux noms de Snort et Snail vont évoluer dans un monde fantastique et plein de couleurs, à la manière du dessin-animé. Lord Flame a enlevé leur frère Snarf et s'est emparé du talisman magique qui protège leur pays de Dwagonia depuis des siècles. le jeu est divisé en six niveaux et vous mènera des terres de Dwagonia aux temples Aztèques en passant par la jungle, la montagne, le palais des glaces, pour finir dans la demeure de Lord Flame.

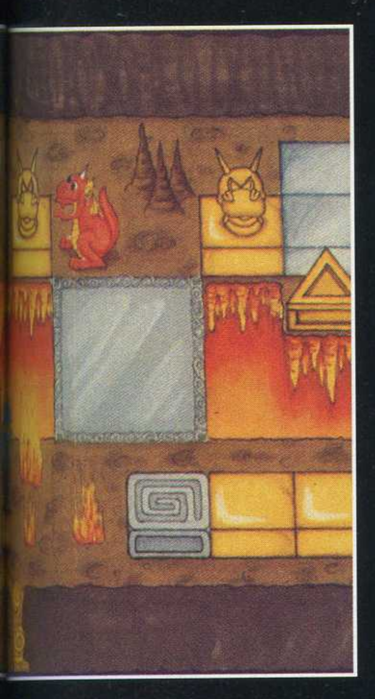
Chaque tableau présente un écran statique, pas de scrolling donc, où vous devrez résoudre des énigmes et trouver les stratégies adaptées pour passer au tableau suivant. Chaque pièce est composée de blocs empilés, ce qui donne un effet de profondeur intéressant. Des sprites sont parfois empilés tout en haut des blocs, chacun ayant sa fonction propre. Des sorts magiques, des sols gluants, des torrents et des générateurs d'ennemis viennent animer les pièces déjà encombrées. Les pièces de feu sont dangereuses et des champignons se mettent à pousser en partant de la boue pour remplir tout la pièce, rendant l'action très difficile



pour nos charmants Dwagons. certains niveaux sont dans des décors naturels, d'autres disposent d'éléments fabriqués par l'homme. Les Dwagons peuvent utiliser de petites embarcations pour traverser les étendues d'eau, et d'autres embarcations de métal permettent de passer sur les tranchées de lave. Des leviers et des



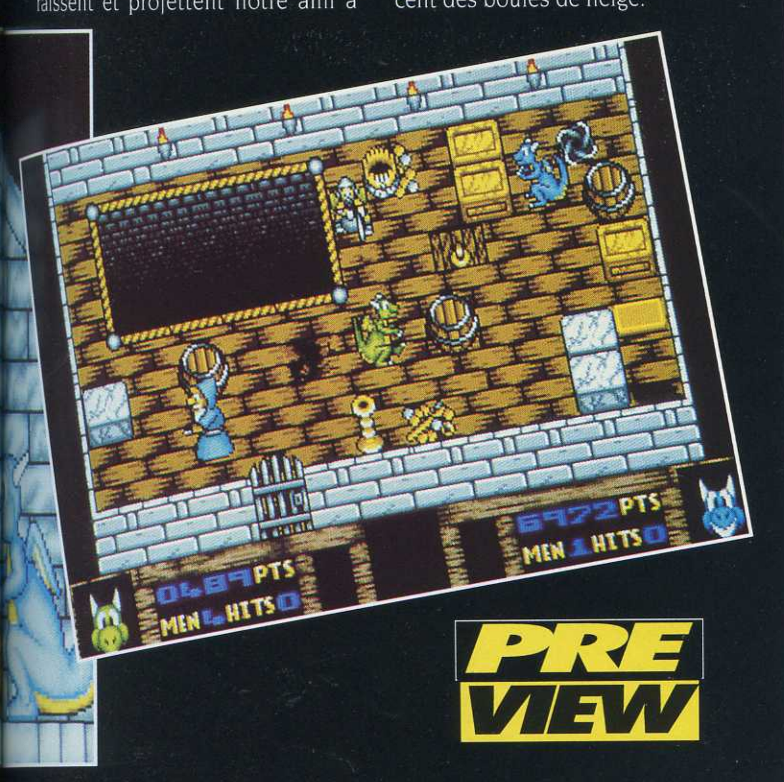




PREVU SUR AMIGA, PC.

boutons-poussoirs trainent dans certains niveaux et sont utilisés pour accéder à d'autres pièces. Vous tomberez aussi sur des blocs de téléportation et sur des escaliers qui permettent de changer d'étage. Certaines dalles sont piégées, et si un Dwagon marche dessus, elles disparaissent et projettent notre ami à l'étage en dessous.

Chaque niveau est différent du précédent et demande une autre stratégie pour être terminé. Des ennemis de toutes les formes et de toutes les tailles viendront vous agresser, des gardiens qui vous poussent dans la lave, des créatures de glace qui lancent des boules de neige.



PRE VIEW

DOMINANT S

Dominant Species propose un challenge très intellectuel avec, en plus, de bonnes grosses touches éducatives. Ce jeu de stratégie tourne autour du thème de l'évolution des espèces et peut être utilisé par 8 joueurs simultanément, mais le soft est étudié pour être intéressant en mode un seul joueur. Une simulation absolument réaliste qui a demandé plus de 5 ans de développement et qui n'est pas encore tout à fait fini.
Un conseiller expert en géologie, autour d'un livre best-seller sur la terre, a assuré la réalité scientifique de toutes les données intégrées dans le jeu. L'objectif du jeu est de créer une nouvelle espèce animale et de la faire traverser les nombreuses catastrophes climatiques de la préhistoire.

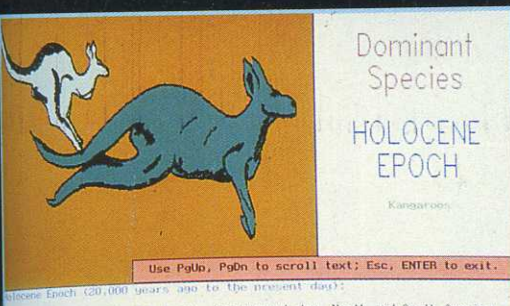
Vous démarrez du stade de la vie le plus basique, d'une amibe, et vous dirigez le développement de la vie sur Terre.

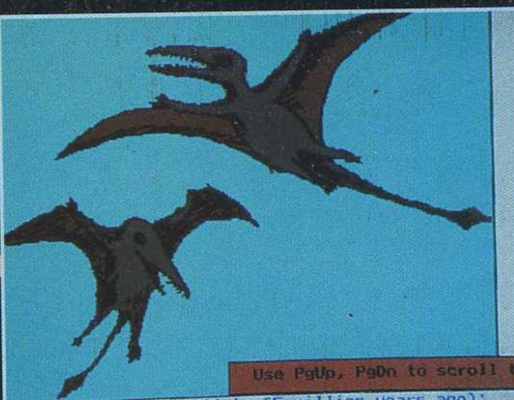
Les possibilités sont infinies: plus de 30 billions d'espèces peuvent être développées, mais toutes ne peuvent survivre et seulement les plus adaptées seront compétitives dans la course à l'évolution.

La compétition est d'ailleurs sur un autre plan, n'oubliez pas que vous pouvez lutter contre d'autres joueurs qui développeront leurs espèces autour de vous. A partir de la très grande masse

Internicine

PECIES









PREVU SUR PC
SORTIE A LA FIN DE L'ANNEE

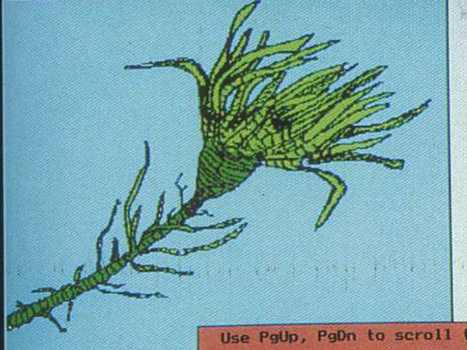
d'informations disponibles, vous devez planifier, adapter et améliorer vos espèces pour qu'elles dominent la planète. Réussirez-vous à créer l'espèce dominante, ou deviendrez-vous la proie des grands carnivores?

De plus, le jeu sera proposé dans un packaging très intéressant.

Ce jeu demandera beaucoup d'adresse pour arriver à la fin, et vous ne risquez pas de réussir en quelques parties.

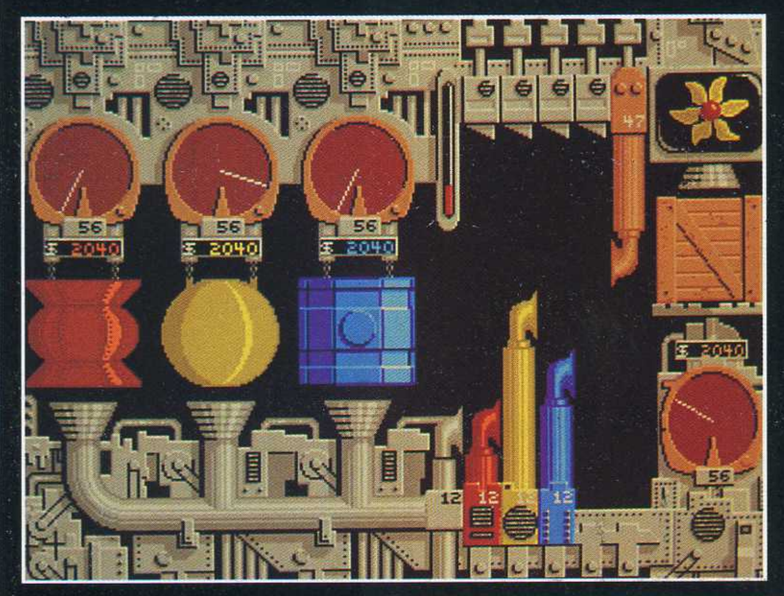
Très instructif expliquant en détail les causes des disparitions ou des montées des espèces. Dominant Species convient à la fois aux enfants et aux adultes.





TRADERS

Linel, l'éditeur Suisse, n'a pour l'instant réalisé que très peu de jeux et se prépare à lancer de nouveaux titres sur le marché, sur tous les formats.



Enfin, un jeu de commerce, de gestion et de comptabilité qui n'affiche pas la moindre colonne de chiffres. Quatre joueurs peuvent participer en même temps à la compétition, ils pourront être dirigés par l'ordinateur ou par des joueurs humains. Une interface est fournie avec le jeu permettant de brancher quatre joysticks sur l'ordinateur.



Tout est basé sur les graphismes, omniprésents dans le jeu. Vous devez donc vendre et acheter divers biens en votre possession. Quand vous vendez, vous fixez un prix qui aura pour but d'inciter les autres joueurs à acheter. Pour acheter, le concept est identique. Vous pouvez produire vos propres denrées et transformer votre champ de fleurs en bouteilles de parfum.

Des séquences assez délirantes sont intégrées au jeu, comme la possibilité d'envoyer une fusée sur une autre planète pour aller chercher des escargots et les revendre sur le marché. Vous serez aussi en contact avec des aliens, ce qui vous permettra d'acheter des produits assez rares dans votre région.

Si vous sentez que les choses ne vont pas très bien pour vous, vous pouvez toujours attaquer vos ennemis en envoyant des armées de mites. Vous pourrez acheter des armes dans un magasin spécialisé, et divers petits jeux sont intégrés à Traders, comme la roulette qui

GAME OF LIFE

Les programmeurs assurent que ce jeu vous apportera de nouvelles sensations. le but est de construire des cellules complexes à partir de formes de base. vous devez influencer les cellules pour les faire évoluer dans le bon sens et les utiliser pour diverses fonctions. Vous devez construire cinq formes de cellules différentes. Il faut constamment être sur ses gardes en faisant attention aux virus qui risquent de ruiner votre travail.

Le programme en lui-même est assez complexe et présente des vertus éducatives non négligeables, mais tout cela reste un jeu. Il y a plus de 70 niveaux et les 15 premiers ont pour but d'apprendre toutes les ficelles du jeu à l'apprenti biologiste que vous êtes. Après ces niveaux, vous devrez construire des cellules vraiment complexes qui auront pour but de lutter contre les virus et les maladies.

PREVU SUR -PC-AMIGA-ST-







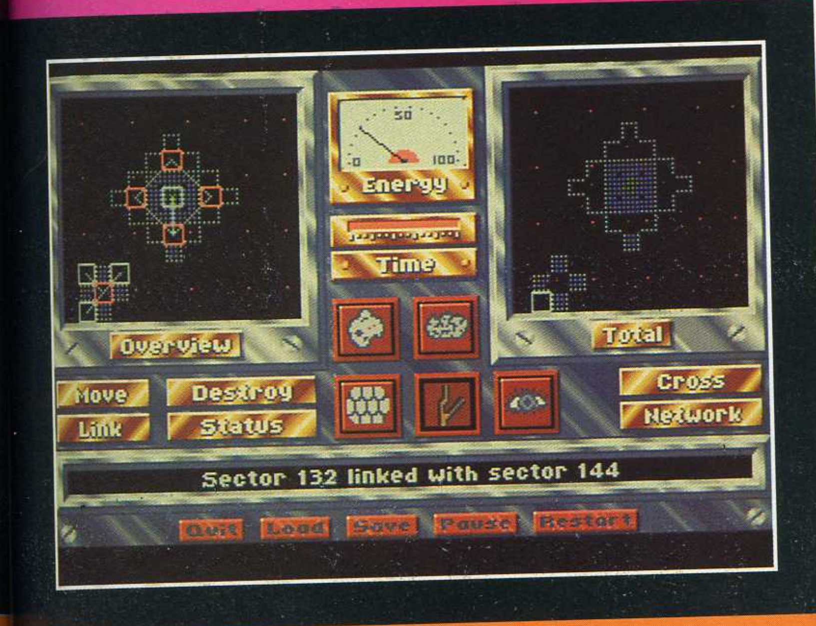
vous permet de parier de l'argent. Chaque joueur a une portion de l'écran et joue tour à tour.

Ce jeu, très attrayant graphiquement parlant et au fonctionnement loufoque, pourrait bien avoir un succès surprenant.





PREVU SUR - AMIGA-PC-ST -



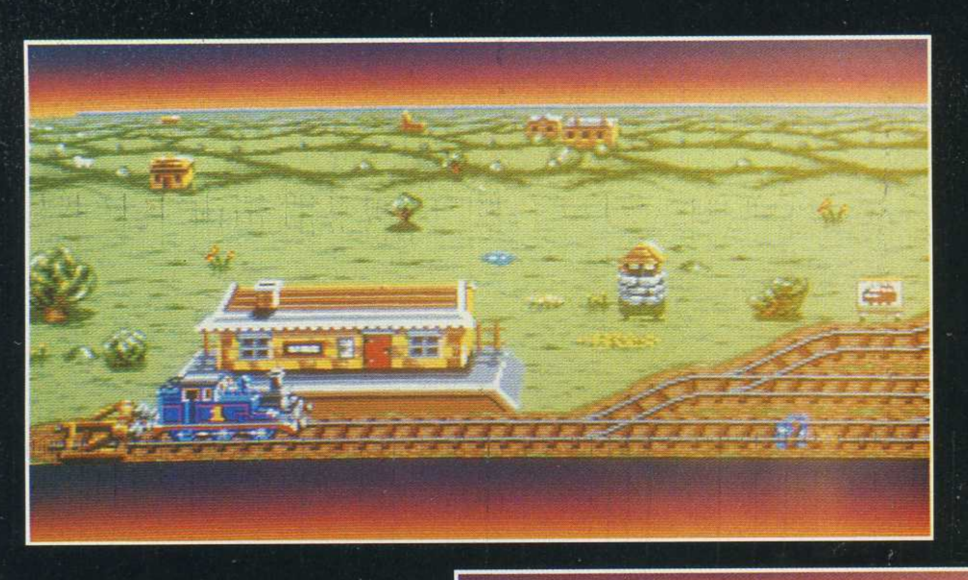
THOMAS THE TANK ENGINE

Aussi surprenant que cela puisse paraître, Alternative Software est présent dans le monde micros depuis 1986 et n'a pratiquement développé que des jeux sur formats 8 bits. Ces deux dernières années, leurs jeux ont été adaptés sur 16 bits avec un succès confortable en Grande Bretagne mais une réussite commerciale limitée dans le reste de l'Europe.

Deux raisons principales expliquent ce demi échec: d'une part Alternative Software n'a pas poussé ses produits dans les autres pays, et d'autre part la plupart des titres étaient tirés de séries télévisées anglaises parfaitement inconnues du grand public étranger. Les prochains titres de l'éditeur sont aussi inspirés de programme télé, mais beaucoup plus universels ceux-là, quant aux titres typiquement anglais, le public à plus de chance de les connaitre maintenant grâce, notamment, au satellite et au câble. L'une des plus grosses adaptations à venir est Dr Who, adaptation d'une série TV Anglaise de science-fiction présente sur les chaines depuis environ 20 ans, et qui pourrait être comparée à la série culte Américaine StarTrek. Sans les budgets monstrueux de cette dernière.

Voici une autre série télé adaptée sur ordinateur, à noter que le narrateur de la série n'est autre que Ringo Star, l'ex-Beatles. Ce jeu est destiné à ceux qui ont gardé un cœur d'enfant, aux nostalgiques du train électrique. Votre boulot est simple, vous devez vous assurer que le train avance tranquillement pour transporter les enfants au bord de la mer, un tracteur dans une gare, et des médicaments dans un hôpital.

Votre tâche est définie en début de partie, et vous contrôlez Thomas le train en surveillant bien sa vitesse pour ne pas avoir d'accident. Si vous allez trop vite dans les virages, vous risquez de dérailler. Le jeu peut paraître simple, mais il disposera de deux niveaux, un pour les plus jeunes, l'autre pour les joueurs expérimentés. les textes à l'écran seront en Français.





PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



ALTERNATIVE SOFTWARE

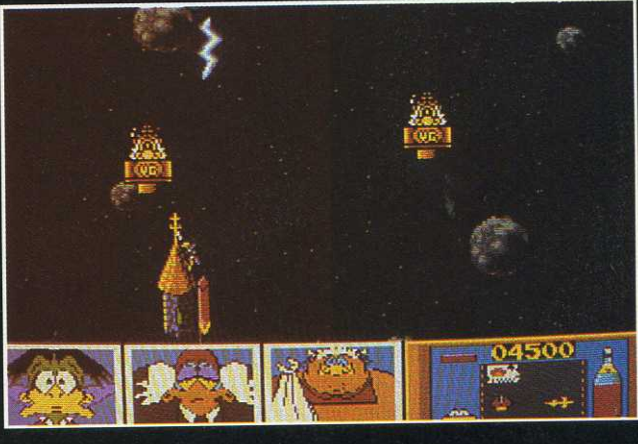
COUNT DUCKULA II



Le conte Duckula, Nanny et Igor sont tranquillement installés dans l'une des tours du château de Duckula, en train de déguster le dernier repas préparé par Nanny. Non loin de là, Von Goosewing, l'ennemi juré du conte Duckula, a fixé une fusée à la base de la tour, pour envoyer Duckula et ses ennemis dans l'espace, et, ainsi, se débarasser d'eux. Une fois dans l'espace, nos amis se trouvent en bien mauvaise posture, le jeu peut commencer.

Il y a deux jeux distincts dans Count Duckula II. Dans la première partie, le joueur doit guider la fusée





à travers les astéroïdes, en les évitant, et en tirant pour les réduire en miettes. Une fois cette mission accomplie vous entrez dans l'autre partie du jeu, l'atterrissage sur une planète, suivi de l'exploration de celle-ci. Malheureusement, cette planète est habitée de gentils petits jouets.Chaque fois que le conte Duckula entre en contact avec l'un d'eux il devient un peu plus gentil, et ça lui déplait énormément, lui, le vampire. Le joueur doit diriger Duckula pour le faire éviter tout ces gentils jouets.Sur son chemin, il peut ramasser des objets spéciaux qui le rendent invincible pendant un temps limité, ce qui l'empêche de devenir gentil. Duckula peut aussi ramasser des bouteilles de ketchup pour arroser ses ennemis et ainsi bloquer leur avancée. Cette section est remplie d'énigmes étranges que vous devrez déjouer rapidement avant de devenir complètement adorable, et, par là même, perdre la partie.

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-





DR. WHO

PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-





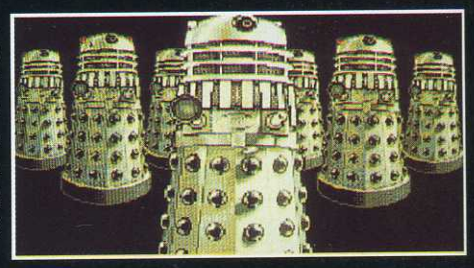


Nous sommes en l'an 2254 et l'univers tout est entier est menacé par une invasion monstrueuse. Les Daleks (des robots) et Davros (mi-robot, mi-humain), leur leader observent la terre depuis 1950, ils ont maintenant décidé qu'il était temps de prendre le contrôle de notre planète. Davros sent que le peuple terrien pourrait devenir une menace, dans le futur, pour l'empire Dalek, autant anéantir la terre tout de suite avant qu'il ne soit trop tard. Davros envoie donc des vaisseaux dans l'atmosphère pour détruire la couche d'ozone.

Dr. Who, le héros de cette histoire, voyage dans le temps à l'aide de son propre vaisseau, le Tardis (appareil qui ressemble aux cabines téléphoniques des années 60, cabines qui servaient à appeler la police), et se pose sur la Terre pour essayer de sauver notre peuple.

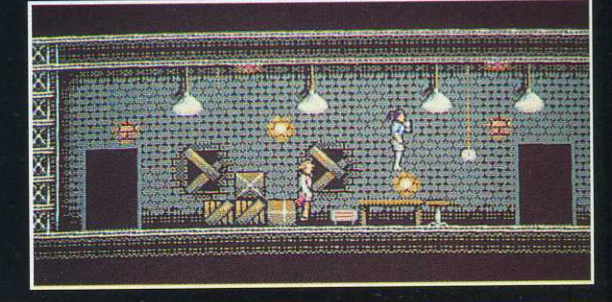
Dr. Who est un jeu de plates-formes, et, en fait, c'est vous et l'un de vos amis (en mode deux joueurs) qui allez sauver la planète. Les deux lieux principaux que vous allez explorer sont les égoûts et le centre de Londres. Les Daleks peuvent vous tuer facilement si vous êtes pris dans leur champ de force, et le Dr. Who doit les éviter au maximum, le temps de fabriquer un rayon capable de stopper la menace sur la couche d'ozone. Vous disposez de 24 heures, pas une minute de plus, sinon il sera trop tard. Les Daleks ne peuvent pas sauter d'une plate-forme à l'autre, tandis que vous bondirez de bâtiment en bâtiment, sur les rebords des fenêtres, sur les devantures des portes.

Le jeu en est encore à sa toute première phase de réalisation, et les programmeurs d'Alternative Software sont occupés à rajouter des tas d'éléments pour rendre Dr.Who plus intéressant, afin que ce jeu devienne leur plus grosse licence. Sortie prévue en novembre.









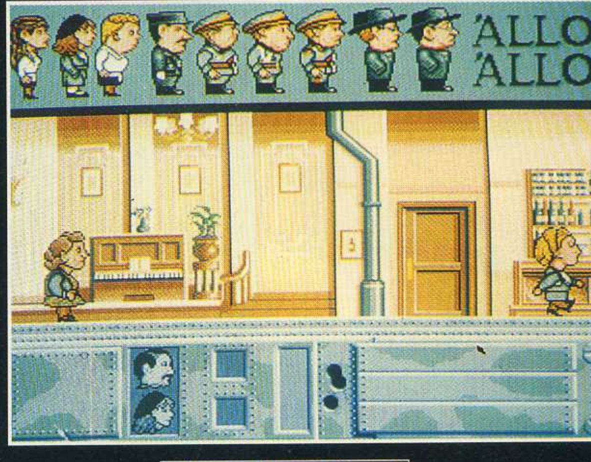
ALTERNATIVE SOFTWARE

news, previews CES Chicago

ALLO ALLO



PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



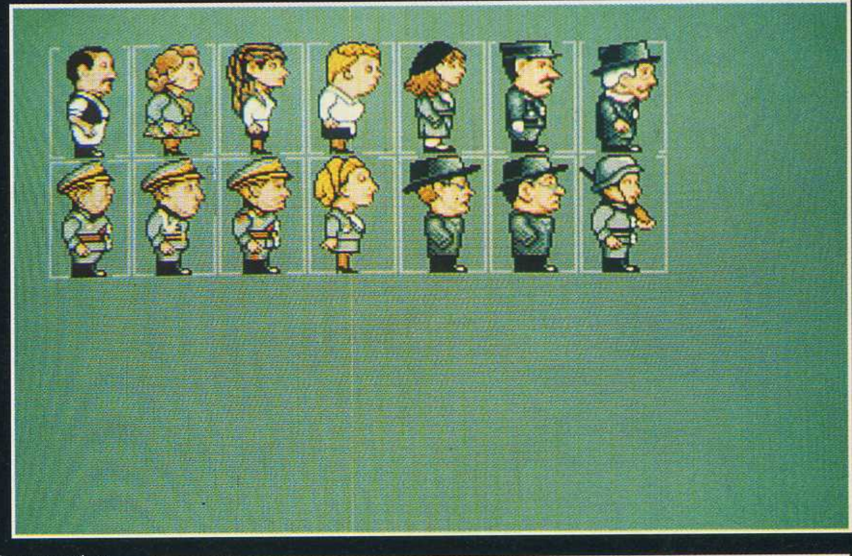
PRE VIEW

Allo Allo est aussi tiré d'un programme de télé hebdomadaire qui, chaque semaine, atteint le haut des classements d'audience. Typiquement anglais, Allo Allo ne peut être compris par la plupart des Européens, on peut d'ailleurs le comparer aux Monthy Python avec toute cette dose d'humour, et toutes ces insinuations à chaque phrase.

L'action se passe pendant la seconde guerre mondiale et tourne autour de la résistance Française, des soldats Britanniques que l'on cache, et de l'armée allemande qui occupe le pays. Précisons que toutes les nationalités, dans cette série, s'entendent à merveille, et que Allo Allo n'est qu'une vaste parodie des évènements de la seconde guerre. En fait, tout le monde risque de trouver les gags de Allo Allo amusants.

L'histoire du jeu est la suivante: un tableau représentant la Madone aux Gros Seins a été dérobé. Ce tableau vaut une fortune et tous les personnages de l'histoire veulent se le procurer; malheureusement, de nombreuses contrefaçons ont été réalisées, et il sera difficile de trouver l'original. Avec des personnages comme le baron Von Clinkerhoffen, Heir Flick, et le héros du jour, René, le patron du bar français, Allo Allo devrait plaire à tous.

Il est possible de voir cette série à l'aide du satellite dans la plupart des pays Européens(Note de Roger le traducteur: il n'y a pas si longtemps, Allo Allo était programmé sur Canal Plus). Beaucoup d'éléments du jeu sont basés sur l'interactivité entre les personnages, mais les textes à l'écran seront limités pour ne pas gêner les joueurs ne maniant pas trop la langue Anglaise. Allo Allo, est un mixage de jeu de plates-formes et de jeu d'aventure, l'écran scrollera sans interruption dans les 8 directions (en même temps?). Des points seront attribués pour l'obtention de certains objets. Autre moyen de gagner des points, embrasser certains personnages, mais attention, René ne doit pas se faire prendre par sa femme en train d'embrasser une autre femme. Si vous trouvez la peinture, et que vous réussissez à la garder suffisamment longtemps, alors la partie sera gagnée. Tout cela peut sembler simple, mais de nombreuses surprises;de trés nombreuses épreuves vous attendent.





SCOOTY AND SWEEP

Les héros de ce jeu sont deux marionnettes tirées d'une série TV là aussi, ce jeu est donc destiné aux plus jeunes des joueurs micro. Vous pouvez diriger chaque personnage, et le fonctionnement du jeu, comme les autres softs présentés par Alternative Software, est encore sur la base de plates-formes. En mode deux joueurs, vous pouvez jouer l'un avec l'autre, ou l'un contre l'autre, ce qui rend Scooty and Sweep encore plus difficile.

Alors que leur maître était sorti de la maison, Scooty et Sweep ont foutu un souk pas possible dans toutes les pièces. Ils réalisent alors qu'il doivent tout ranger et nettoyer avant le retour de leur maître sinon ils vont avoir de gros problèmes. Scooty dispose d'une baguette magique, et Sweep d'un pistolet à eau qu'ils utiliseront pour lutter contre toutes les bestioles, les araignées, qui trainent dans tous les coins de la maison.

Des os trainent partout, sur le sol, sur les étagères, et même cachés en divers endroits, réussir à atteindre ces os est souvent une énigme à part entière. Vous devrez lutter contre l'horloge, ce qui rend l'action trépidante.

Vous avez de nombreuses pièces à visiter, mais vous ne pourrez passer de l'une à l'autre qu'une fois tous les os ramassés et placés dans une corbeille. Si les deux joueurs décident de se battre l'un contre l'autre, et non pas de coopérer, c'est celui qui a ramassé le plus d'os qui gagne.

Le jeu est très simple, mais l'accent a été porté sur les graphismes, très colorés, et sur les musiques très réussies qui accompagnent les péripéties de Scooty et Sweep. De nombreuses options, des bonus, des pouvoirs sont présents dans le jeu, ainsi que des sous-sections qui changent complètement l'action du jeu.



PREVU SUR -ST-AMIGA-PC-



Alternative Software dispose d'une longue liste d'adaptation pour l'année à venir, et l'un des plus gros titres sera Suburban Cowboy, le film mettant en scène Hul Hogan la star de catch WWF. Viendront aussi Popeye II et bien d'autres. La plupart des titres seront adaptés sur PC et Alternative projette de les porter sur consoles également.

ALTERNATIVE SOFTWARE


SPECIAL VACANCES
10 Super Nintendo
10 Megadrive + Sonic
à gagner* chez Micromania
Un espace 100% consoles
ouvert pendant tout l'été
MICROMANIA - 70, Champs-Elysées
Tél. 45 62 76 18 - Mo George V - RER Ch. de Gaulle-Etoile
LES
NOUVEAUTES
D'ABORD
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
NOUVEAU
MICROMANIA
MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Cial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps .
Niveau 2 . Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av.
des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mo Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36
Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable
* Pour
GAGNER
1 Megadrive
ou
1 Super Nintendo
remplissez le bon ci-dessous
et déposez-le dans l'urne à
votre disposition dans tous
les magasins MICROMANIA
(tirage en juillet)
MICROMANIA
Le cadeau de l'été !
La Casquette MICROMANIA
GRATUITE** pour 300F d'achats
** Offre valable dans la limite des stocks disponibles
Important: les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Attention: Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte .
Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
J19
Titres
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
(Attention ! Consoles 60 F) + 28 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑
Total à payer = F
Nom
Adresse
Code postal
Ville
Tél.
SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN
DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :
Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga ❑ Super Nintendo ❑ NES

La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F



3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!



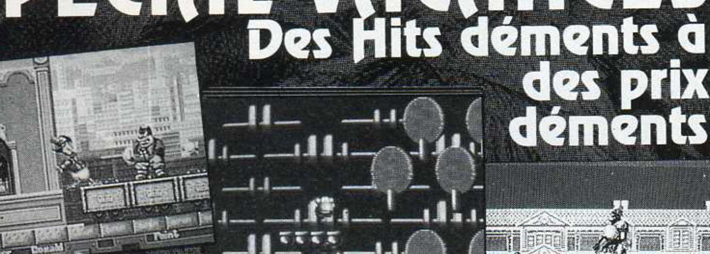
LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F (avec 1 manette de jeu)

LES NOUVEA[…] D'ABO[…]

VERSIONS FRANCAISES OFFICIELLES GARANTIES PAR LE CONSTRUCTEUR

MICROMANIA

SPECIAL VACANCES
Des Hits déments à des prix déments



Donald Duck/Q.S. **399F**

Robocod **399F**

Rolling Thunder n°2 **399F**

Wings of War **349F**

J. Buster Boxing	~~395F~~	249F
World Cup Italia	~~395F~~	249F
Ghouls'n Ghost	~~475F~~	249F
Decapattack	~~395F~~	249F
Golden Axe	~~475F~~	399F
Mercs	~~475F~~	399F





A venir — Krusty's Fun House

A venir — Terminator

A venir — Olympic Gold





NEW — D.R. Robinson Supr. Court

NEW — Lakers VS Bulls

NEW — Kid Chameleon





NEW — Wonderboy in Monter. 475F

NEW — Two Crudes Dudes 449F

NEW — Desert Strike



LES HITS MEGADRIVE

John Madden n°2	449F	Toki (Plateforme)	
Street of Rage	449F	Gynoug (Shoot'em up)	
EA Hockey	449F	Rings of power (Aventure)	
Marble Madness	449F	Carmen San Diego (Enquête)	
Turbo Out Run	449F	Centurion (Stratégie)	
Mario Lemieux Hockey	395F	Shinning and Darkness (Dungeons)	
Jordan VS Birds	449F	Immortal (Action)	
Devilish (Arcade)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	
Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Wrestler War (Sim.Catch)	
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Populous (Strategie)	
Road Rash (Course Moto)	449F	F22 Interceptor	
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Out Run (Course Auto)	

Suite



La Manette seule ~~145F~~ 99F

SPECIAL VACANCES



Le Remote Controller + la Manette ~~295F~~ **199F**

Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F



Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT GENIAL !



99F ou GRATUITE

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!



SPECIAL VACANCES

LIGHT MASTER
~~175F~~
99F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



GAME KEEPER
~~175F~~
99F
En tissu plastifié pour transporter partout votre Game Boy et ses accessoires









MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD



La Console Gameboy
+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

Les HITS (suite)

F1 Race	289F	Navy Seals	269F	Radar Mission	229F
Bubble Bobble	249F	Nemesis	269F	Revenge of Gator	225F
Ghostbusters 2	269F	Othello	229F	Snoopy's Magic World	249F
Skate or Die	269F	Hyperload Runner	195F	Solomon's Club	269F
Amazing Spiderman	229F	Dyna Blaster	229F	Wizards and Warriors	229F
Boulder Dash	229F	Football International	249F	Bubble Ghost	249F
Boxxle	249F	Fortified Zone	269F	Soccer	269F
Burai Fighter	229F	Kung Fu Master	229F	Golf	229F
R Type	229F	Qix	229F	Princesse Blobette	229F

En juillet/août, votre émission préférée passe sur FR3 tous les jours du lundi au vendredi vers 13h30.





HOOK

TERMINATOR 2

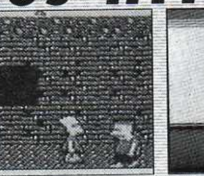


ADVENTURE ISLAND



MEGAMAN

Les HITS sur GAME BO



Simpson's 269F



Super Marioland 229F



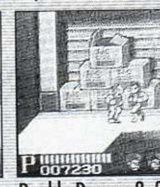
Blades of Steel 269F

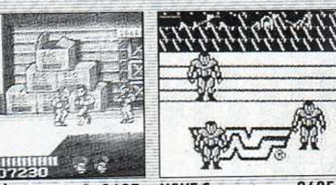


Duck Tales



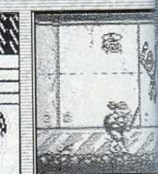
Gremlins 2 269F



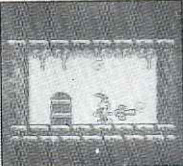


Double Dragon 2 269F

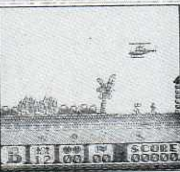
WWF Superstars 269F



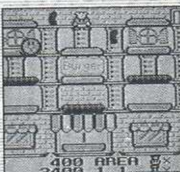
Turtles Ninja TMHT



Bugs Bunny 249F



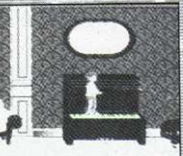
Choplifter 2 269F



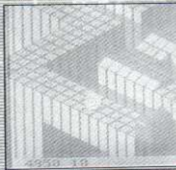
Burger Time De Luxe 249F



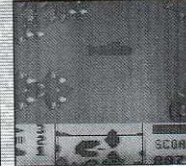
Gauntlet 2



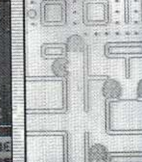
Home Alone 269F



Marble Madness 289F



Hunt for Red Oct. 269F



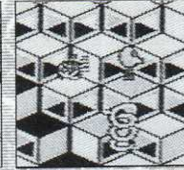
Pacman



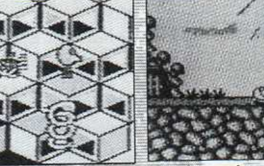
Batman 269F



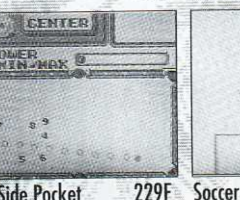
Samurai Advent. 229F



Q Bert 269F



Sneaky Snakes



Side Pocket 229F



Soccer 269F



Kid Icarus 229F



Metroid



RC Pro Am 229F



Ninten. World Cup 229F



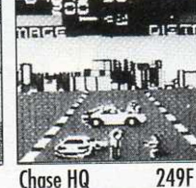
Robocop 269F



Paperboy



Castlevania 249F



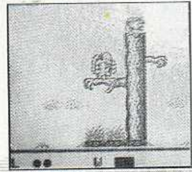
Chase HQ 249F



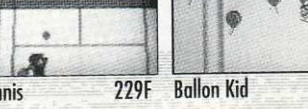
Motocross Maniacs 195F



Double Dragon



Gargoyle's Quest 229F



Tennis 229F



Ballon Kid 229F



Dr Mario



La SUPER NINTENDO
+ 2 Manettes
+ Super Mario 4

Version française officielle garantie par le constructeur



Super Mario 4

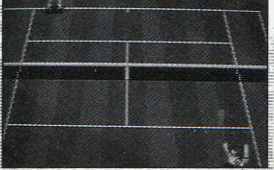
1290F

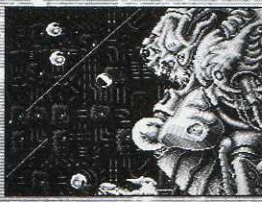
DERNIÈRE MINUTE
L'ADAPTATEUR pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française **EST ARRIVÉ!!!** **99F**

AVEC DES DIZAINES DE TITRES:
CONTRA 3 • ACTRAISER • SUPER GHOULS'N GHOSTS • PILOT WINGS etc...

MICROMANIA


F Zéro 449F


Super Tennis 449F


Super Soccer 449F

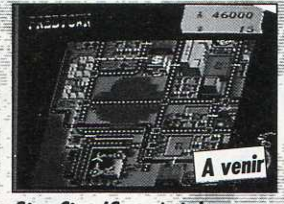
Super R Type 449F

Le cadeau de l'été !





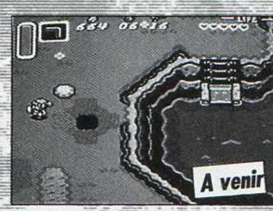
Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux.



Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.



Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.



Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.



La Casquette MICROMANIA GRATUITE* pour 300F d'achats
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles

CONSOLE N.E.S + Super Mario + 2 Manettes de jeu



690F

MANETTES

MANETTE NES ADVENTAGE	395F
MANETTE MAX	295F
MANETTE DOUBLE PLAYER	489F

LES HITS

Rescue Rangers (TIC ET TAC)	449F	Snake's Revenge	389F
Bugs Bunny Birthday	449F	Track & Field 2	389F
Simpsons	389F	TMHT 2 (Turtle Ninja 2)	549F
Super Mario Bros 3	449F	Little Nemo	389F
Super Mario Bros 2	389F	Tetris	349F
Jack. Chan Action Kung	449F		

Adventure of Lolo 2	349F	Faxanadu	389F	New Zealand Story	449F
Battle of Olympus	389F	Fester's Quest	185F	Punch Out	349F
Batman	449F	Ghostbusters 2	389F	Road Fighter	289F
Blaster Master	349F	Goal	449F	Rad Racer	389F
Captain Planet	449F	Godzilla	389F	Solstice	389F
Days of Thunder	449F	Gremlins 2	489F	Star Wars	489F
Donkey Kong Classics	195F	Hunt for Red October	449F	Top Gun 2nd Mission	449F
Double Dragon 2	449F	Kung Fu	289F	Totally Rad	449F
Double Dragon 3	449F	Legend of Zelda	389F	World Cup	389F
DR Mario	349F	Lunar Pool	349F	Zelda 2 (Adventure of Link)	389F
Dragon's Lair	449F	Maniac Mansion	549F		
Dragonball	349F	Megaman 2	489F		
Duck Tales	449F	Metroid	185F		

A PARAITRE

Adventure Island 2	Terminator 2
Deja Vu	Battletoads
Immortal	Megaman 3
NES Open Golf	Robocop 2
Paperboy 2	

LES NOUVEAUTES

orth and South	449F
rack Out	349F
ook	449F
yper Soccer	389F
r Player tennis	389F

CONCOURS

JOYSTICK ET KONIX
VOUS OFFRENT

20 CARTOUCHES GAME BOY™ ET 20 HOLSTER

Concours sans obligation d'achat.

REGLEMENT
1/ KONIX et JOYSTICK organisent un concours
2/ Les membres de JOYSTICK et de KONIX n'ont pas le droit d'y participer.
3/ Ce concours sera clos le 29 août à minuit.
4/ Les gagnants seront prévenus individuellement.
5/ En cas d'ex-æquo, les gagnants seront désignés par tirage au sort, par KONIX



HOLSTER



Rien n'est plus précieux à vos yeux que votre GAME BOY™. Alors protégez-la des rayures, des chutes et des chocs et gardez-la toujours avec vous, sans risquez de l'abîmer.

POUR GAGNER UNE CARTOUCHE ET UN HOLSTER, REPONDEZ AUX QUESTIONS SUIVANTES:

1/ KONIX EST UNE SOCIÉTÉ:
A : ANGLAISE
B : FRANCAISE
C : SERBO CROATE

2/ HOLSTER SIGNIFIE EN ANGLAIS:
A : PROTECTION ANTI CHOC
B : ÉTUI
C : SUPPORT ANTI CHOC QUI SE FIXE À LA CEINTURE (si l'on veut), ET QUI PERMET DE SE PROMENER PARTOUT SANS S'INQUIETER POUR SA CONSOLE GAME BOY™

3/ QUESTION SUBSIDIAIRE:
• EN UNE LIGNE MAXIMUM, CRÉEZ LE SLOGAN PUBLICITAIRE DU HOLSTER DE KONIX.

GAME BOY™ est une marque déposée par NINTENDO CO. Ltd

BULLETIN DE PARTICIPATION

À DÉCOUPER OU À PHOTOCOPIER ET À ADRESSER À JOYSTICK • CONCOURS KONIX • 103 Bd. Mac DONALD • 75019 PARIS.

RÉPONSE 1 ☐A ☐B ☐C **RÉPONSE 2** ☐A ☐B ☐C

RÉPONSE 3 ....

NOM.................................PRENOM.................................AGE.................

ADRESSE..CP.................

VILLE..................................CONSOLE..................................

ATARI ST/STE - AMIGA

NOUVEAU **SKY ROCK 299/299F**
+ F29 Retaliator + Toki
+ Populous + GP 500 N° 2

NOUVEAU **LC WAIKIKI 349/349F**
+ Prehistoric + Ghostbusters2
+ R Type 2

MANETTES

Manette SPEEDKING	125F
Manette NAVIGATOR	149F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	129F
QUICJK JOY V SUPERBOARD	175F
QUICKJOY TOPSTAR	295F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

	ST/Amiga
...zy Cars 3	299/299F
...ilization	ND/349F
...bal Effect	349/349F
...nk	259/259F
...sh Over	259/259F
...bin Hood (Sierra)	ND/349F

AUTRES NOUVEAUTES

	ST/Amiga
...0 Tank Killer	ND/349F
...mpionship Manager	249/249F
...emonsgate	ND/349F
...aham Taylor Challenge	299/299F
...ight of the Sky	349f/ND
...ks	ND/359F
...d of Rings	ND/259F
...e Of Tempress	ND/309F
...cific Islands	299/299F
...n 9	349/349F
...d Zone	ND/259F
...ky Woods	259/259F
...es of Engagement	ND/259F
...per Tetris	349/349F
...tode	249/249F
...uventura	ND/259F
...tle Isle	ND/299F
...ds of Prey	ND/349F
...tles	299/299F
...ert Action	349/349F
...iverance	259/259F
...covery	299/299F
...e of Beholder	ND/299F
...imdall	349/349F
...ball Crazy	259/259F

TOP ST/AMIGA

	ST/Amiga
EPIC	299/299F
The Manager	309/309F
Airbus	359/359F
Vroom Data disc	149/149F
Grand Prix (Microprose)	349/349F
Ishar	299/299F
Jaguar	ND/259F
Eye of Beholder 2	ND/359F
Sim Ant	ND/349F
Vroom	249/249F
Spécial Forces	349/349F
Superski 2	299/299F
Les Aventures de Moktar	299/299F
Populous 2	299/299F
Giants of Europe	ND/79F

John Barnes	259/259F
Might and Magic 3	ND/399F
Moonstone	ND/299F
Pinball Dreams	ND/259F
Police Quest 3	ND/349F
Pool of Darkness	ND/329F
Populous Editor	149/149F
Project X	ND/259F
Return to Europa	79/79F
Rise of the Dragon	ND/349F
Robocop 3	259/259F
Silent Service 2(1 Meg)	349/349F
Space Crusade	259/259F
Space Quest 4	ND/399F
Steel Empire	299/299F
Ultima VI	ND/309F
Vengeance of Excalibur	309/309F
Wayne Gretsky	ND/259F
Winning Tactics	79/79F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SPECIAL VACANCES

Addams Family	~~259/259F~~	225/225F
Parasol Stars	~~259/259F~~	225/225F
Black Crypt	~~ND/259F~~	ND/225F
John Madden Football	~~ND/259F~~	ND/225F
Sim Ant	~~ND/349F~~	ND/299F
Lemmings	~~259/259F~~	149/149F
Lemmings Data Disc	~~159/159F~~	119/119F
Another World	~~299/299F~~	229/229F
Croisiere pour 1 Cadavre	~~299/299F~~	229/229F
Master Golf	~~ND/349F~~	ND/199F
Power data Disk	~~ND/149F~~	ND/79F
Elvira 2	~~299F/ND~~	199F/ND
Rail Road Tycon	~~349F/ND~~	299F/ND

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

PC Compatible

NOUVEAU **SKY ROCK 349F**
+ F29 Retaliator + Robocop
+ Populous + GP 500 N° 2

WING COMMANDER DE LUXE 459F **DEMENT !**
+ Wing Commander n° 1
+ Mission Disk 1 & 2

ULTIMA TRILOGY 399F **DEMENT !**
+ Ultima IV + V + VI

LC WAIKIKI 349F **NOUVEAU**
+ Prehistoric + Ghostbusters2 + R Type 2

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER

...17 Fortresse Volante	449F
...nk	349F
...ura Bow	399F
...rd of the Rings 2	349F
...wermonger	349F
...sh Over	299F
...e Manager	309F

AUTRES NOUVEAUTES

...dover	359F
...mpionship Manager	299F
...spiracy Dead Lock	399F
...emonsgate	399F
...rklands	449F
...bal Effect	399F
...nd Prix Unlimited	349F
...oes of the 357Th	349F
...e of Tempress	359F
...cific Islands	349F
...n 9	399F
...mpart	299F
...ky Woods	299F
...lerbabes	359F
...e Seige	299F

TOP PC COMPATIBLES

Aces of the Pacific	399F
Dune	399F
Ultima VII	399F
Ultima Underworld	399F
Star Trek	349F
Civilisation	399F
Falcon 3.0	449F
Airbus	459F
Ishar	299F
Ishar	299F
Eternam	349F
Eye of Beholder N2	349F
Another World	349F
Epic	349F
Wing Commander N2	399F
Wing Com. 2 Spécial	199F
Harpoon	399F

MANETTES

TOPSTAR SV227	289F
QUICKJOY SV 202	175F
CARTE SV 202	149F
QJOY SV 202 + CARTE	299F

SPECIAL VACANCES

Sim Ant	~~349F~~	299F
Heimdall	~~349F~~	299F
Realms	~~299F~~	199F
Super Ski 2	~~329F~~	279F
Midwinter 2	~~399F~~	299F
Lemmings	~~299F~~	199F

Bard's Triple Pack (1+2+3)	399F
Castles	349F
Castles Data Disk	149F
Chessmaster 3000	359F
Croisière pour un cadavre	229F
F117A NightHawk	399F
Hyperspeed	449F
Immortal	199F
Jetfighter 2	399F
Lemmings data disk	149F
LES Manley Lost in L.A.	349F
Les Aventures de Moktar	299F
Links	399F
Links Bayhill,etc...	159F
Links Hyatt, etc...	179F
Martian Memorandum	299F
Might and magic 3	399F
Monkey Island 2	359F
PGA Course Disk	149F
Shangai 2	359F
Space Quest IV	399F
Steel Empire	349F
Super Tetris	349F
Treasure to Savage Frontier	329F
Vengeance of Excalibur	359F
Wayne Gretsky 2	309F
Wing Commander	349F
Wing Com. 2 Speach Disk	179F
World Class Chess	359F

FALCON: LA FIN D'UN MIRAGE

Industriel leader des grandes heures de la micro-informatique, Jack Tramiel [avec le PET 2001, le Commodore 64 et l'ATARI 520 ST] voulait prendre quelque repos bien mérité pour savourer tranquillement ce plaisir propre aux visionnaires de cette fin du 20ème siècle. Et bien non... la passion du challenge l'a fait sortir de sa tanière pour nous concocter, avec une équipe hi-tech basée en Israël [Tonton Tramiel en a profité pour virer quasiment tous les concepteurs du TT et du Mega STE et pour débaucher deux ingénieurs de chez Next et un de chez Apple], un produit riche en couleurs à l'image de ses phantasmes: le FALCON était né.

QUELLE GUEULE ÇA A ?

Les protos ont été présentés à l'intérieur de boîtiers de 1040 STE, mais la version finale bénéficiera d'un nouveau design, l'une des exigences étant de faire cohabiter une alimentation, un lecteur de disquettes [haute densité], un disque dur, un microprocesseur 32 bits, un blitter, un DSP [le même que sur le Next...], une horloge interne, un peu de mémoire, une interface SCSI et un chip vidéo à faire pâlir les moniteurs les plus synchros: pas mal.

Comme le présente le schéma ci-contre [diagramme 1], le FALCON dispose d'un microprocesseur MC68030 cadencé à 16 petits Mhz, d'un support pour coprocesseur MC68882, d'une mémoire centrale extensible à 14 Mo, d'un processeur de traitement numérique du signal DSP 56001 [à 32 MHz, ce qui rattrape les 16 MHz du 68030 qui auraient pénalisé la machine], de deux processeurs sonores [l'un étant le vieux Yamaha 2149 pour assurer la compatibilité, l'autre étant archi top secret. Il s'agissait du Rascal sur les prototypes, mais il a été finalement supprimé car jugé trop médiocre].

En ce qui concerne la Ram, on passera de 1 à 4 par simple remplacement de barrettes SIMM [de 256Ko à 1Mo] mais Atari a fait appel à une nouvelle [inédite, plutôt] technologie pour le passage à 14Mo.

Trois grands domaines se dégagent rapidement: le son, l'image et le monde extérieur. Et ce ne sont que les parties visibles de l'iceberg: l'imagination fertile des développeurs nous promet de belles soirées en perspective. En attendant de voir apparaître sur les rayonnages la concrétisation de leurs délires respectifs, faisons un rapide tour d'horizon.

OH OUI TIENS, UN RAPIDE TOUR D'HORIZON

Le son, malgré l'interface MIDI en standard, n'était pas à la hauteur de ses ambitions sur les ST. Une amélioration sensible était arrivée avec les STE. Là, le FALCON se surpasse car il offre, en plus de ses possibilités d'enregistrement et de restitution en stéréo, de 8 canaux 16 bits dont la fréquence d'échantillonnage peut atteindre 50 Hhz et ce en lecture/enregistrement. La première application qui vient à l'esprit est le mixage et la spatialisation du son en temps réel [voir diagramme 2].

L'image, ou du moins l'ensemble du pack vidéo, est pour le moins surprenant. Le Falcon offre de nombreuses facilités pour la réalisation d'un genlock peu coûteux: synchro externe, affichage en mode 15 ou 16 bits [chaque point est codé sur 16 bits, avec un format RRRRRGGGGGXBBBBB, X servant à définir à quel mode on fait appel]. La machine peut fonctionner sur tous les écrans cathodiques de la planète: NTSC, PAL, PERITEL et SECAM.

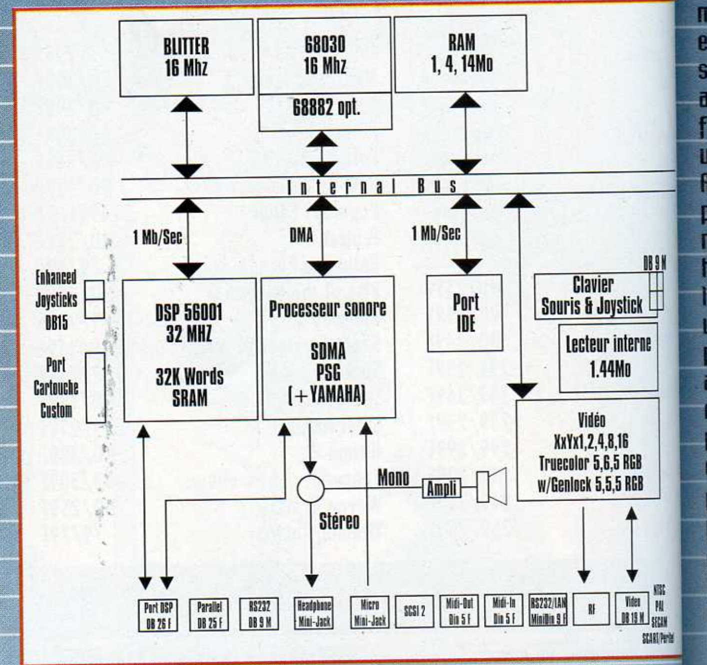


Figure 1

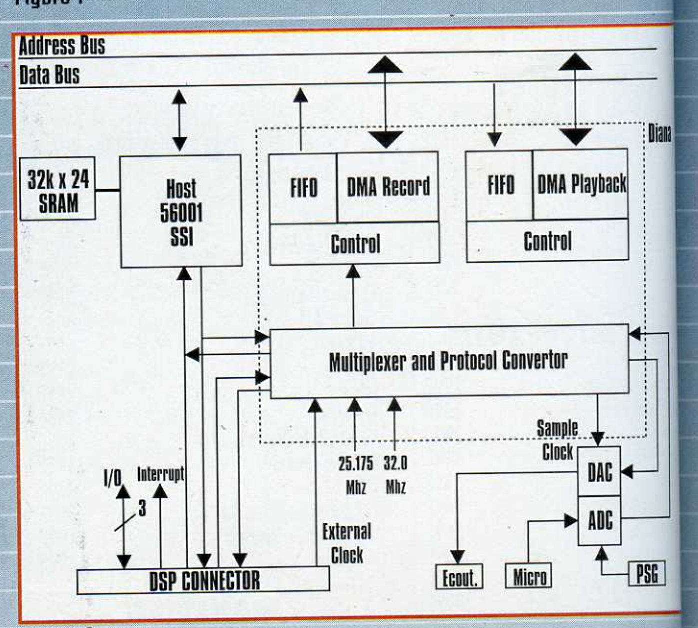


Figure 2

Le Falcon supporte évidemment les résolutions traditionnelles du ST. À celles-ci s'ajoutent deux nouveaux modes: un mode VGA et un mode 'True Color' allant d'une résolution de 320 x 200 en 15 plans avec 32768 couleurs jusqu'à 640 x 480 en 8 plans avec 256 couleurs parmi 262144. Les versions non finalisées remises aux développeurs comportent un processeur vidéo capable de pondre jusqu'à 65536 couleurs pour une résolution de 640 x 480, mais aucun moniteur ne supportant une telle largeur de bande passante et, fort logiquement, aucun développeur n'ayant tiré parti de cette capacité, Atari hésite à garder un chip aussi puissant et aussi peu utilisable.

LES SORTIES/ENTRÉES

La liaison avec le monde extérieur permet la communication avec d'autres produits (du synthétiseur au scanner en passant par l'imprimante et le disque optique numérique sans oublier le modem). Retenons que les mémoires de masse se connectent au FALCON grâce à l'interface SCSI II, le disque dur interne est à la norme IDE, d'un format de 2'1/2 comme dans le monde du PC, qui présente l'inconvénient de ne pas supporter une capacité supérieure à 200-220 Mo, mais qui a l'avantage d'être peu coûteux, avec une vitesse de transfert d'un Mo par seconde, un peu plus lent que le SCSI, mais comme il y a une interface SCSI 2 pour les disques externes, on ne râle pas.

Bien évidemment, tout ceci n'aurait aucun sens si le FALCON se satisfaisait à lui tout seul de sa puissance. Donc, non content d'avoir rempli l'intérieur, les mêmes ingénieurs ont redoublé d'énergie pour utiliser le moindre petit espace disponible à l'adjonction d'un connecteur. Tout autour de cette séduisante blackbox, des prises permettent la liaison en entrée et en sortie avec les principaux standards du marché. A l'arrière: deux prises DIN 5 femelles pour l'interface MIDI, une prise DB 25 femelle pour l'imprimante, une prise DB 9 mâle pour le MODEM (comme sur les Mega-STE et sur les TT. A propos de TT, le slot VME a disparu mais reviendrait sur le Falcon 040), une prise SCSI 50 femelle pour l'interface SCSI 2, une prise DB19 mâle pour le moniteur/téléviseur/magnétoscope, un mini-jack stéréo pour le casque hifi, un mini-jack stéréo pour le micro(phone), une prise DB 26 femelle pour l'interface audio numérique (il devrait être possible de rajouter des DSP!), une prise MiniDin 9 pour la connexion en réseau local, un bouton poussoir pour le Reset. Sur le coté gauche: un connecteur 40 broches communément appelé 'Port Cartouche' (avec des cartouches de 128 Ko, ca n'a pas changé), deux prises DB15 pour toute manette prévue à cet effet. En dessous: deux prises DB 9 pour la souris et la manette de jeu. On va encore se casser les ongles pour les brancher, mauvais plan.

Un coup d'œil sur la documentation, destinée aux développeurs agréés, laisse entrevoir quelques règles, non pas de programmation, mais d'homogénéisation de l'environnement utilisateur. Espérons que, pour une fois, l'ensemble des logiciels pour le FALCON ouvriront un fichier lorsque l'on utilisera simultanément les touches 'Control-O'. Ce n'était pourtant pas compliqué de suivre des règles d'une logique à toute épreuve, la standardisation des softs ayant fait ses preuves sur le Mac, par exemple.

Le multitos (système d'environnement multitâche) ne sera pas prêt à l'heure pour être intégré au Falcon, mais Atari se chargera de le diffuser sur disquettes le moment venu, et ce pour toutes les machines.

LE ST: RECONNU OU RENIÉ

Côté jeux, il est probable qu'une majorité des titres sortis sur ST(E) ne pourront pas tourner sur la nouvelle bébête, en grosse partie à cause du joli lecteur haute densité qui déconcertera bien des protections anti-pirates. Atari se refuse à dire quoi que ce soit à propos de la gestion des sprites, c'est plutôt bon signe. A ce stade de la conception de la machine, si elle sait gérer l'overscan (le plein écran), rien n'est prévu en ce qui concerne le câblage hard d'effets de zoom et de rotation. Quant aux scrollings, le Falcon reprend ce qui existait déjà sur STE.

Les plus grands éditeurs ont été contactés (Sierra On Line, Electronic Arts, LucasFilm, etc...) et certains ont déjà commencé à travailler. Atari Corp a restructuré son propre label, les développeurs Lynx étant intégrés à une nouvelle équipe chargée d'assurer de réaliser des titres sur Falcon et, fait nouveau, sur ST/STE.

A propos de nouveautés, nous savons de source sûre qu'il est fort possible qu'un lecteur de CD-Rom vienne compléter le Falcon quelques semaines après sa sortie, sans qu'aucune interface pour ST ou TT ne soit encore envisagée sérieusement. Quant à la Jaguar, Atari consacrera toute son énergie (et son budget de promotion) au Falcon pendant le premier semestre 1993.

Fin de ce rapide tour du propriétaire d'un produit plein de promesses; la date de disponibilité réelle est connue, mais, vous connaissez les constructeurs, il vaut mieux prendre des gants et annoncer la machine pour la fin de l'année, c'est beaucoup plus prudent. La bécane coûtera 3990 francs pour une version de base avec 1 Mo de Ram et sans disque dur interne. Alors FALCON veut-il dire "Faites Attention Les Copains ON arrive" ? Il n'en reste pas moins une conviction majeure: c'est un rapace adroit, puissant et rapide. C'est aussi l'une des dernières cartes d'Atari, on en est presque au "Quitte ou Double".

Yannick Hallo'ch et la rédaction.

Date: 30/06/92
To Fax No:
Message for: Joystick
From Jack Tramiel
Number of pages sent including this page: 1

Atari Corporation
1196 Borregas Avenue
Sunnyvale, CA 94089-1302
Tel (408) 745-8824
Fax (408) 745-8861

ATARI

Salut Marc
Viens boire un coup à la maison quand tu veux,
je serai en vacances les 10 premiers jours de septembre.

Repose-toi bien,

JACK

PS: refile-moi des crédits 3614, stp!

"Mince, c'est quoi, déjà, son pseudo?" (Marc)

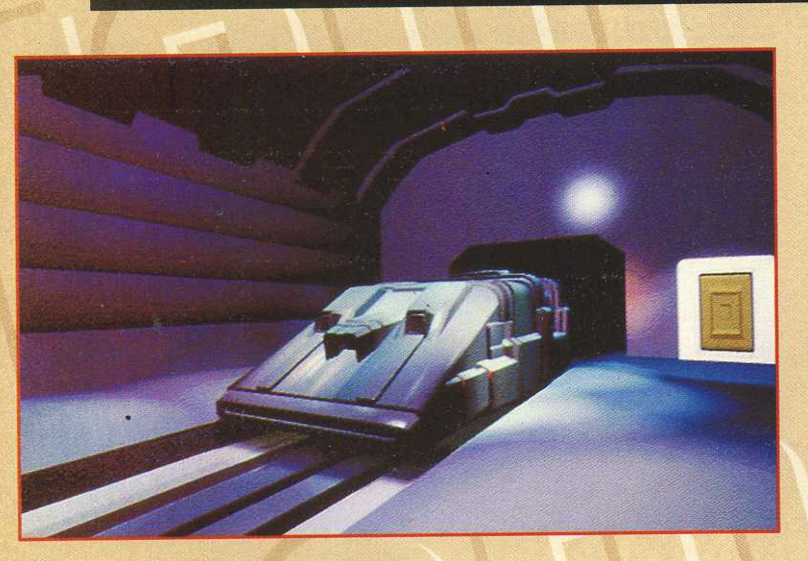
LE COMMENTAIRE DE L'INCRÉDULE

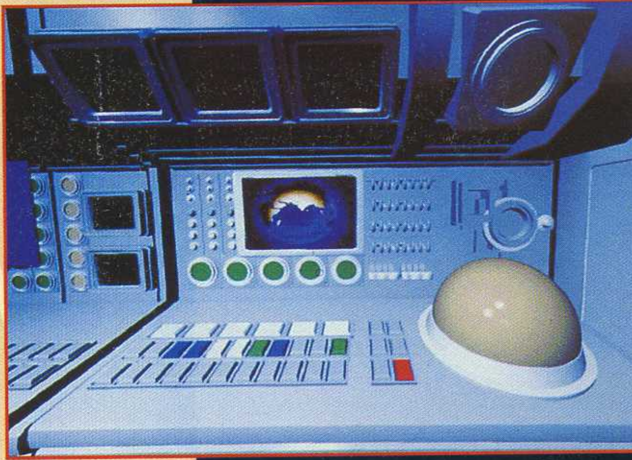
Mouais... Ça fait un paquet de temps qu'on parle du Falcon, et malgré les récentes précisions qui nous ont été apportées, je ne suis toujours pas convaincu. Qui va en acheter un?
Les Ataristes? Ceux qui se sont achetés des TT à plus de 15.000 balles et qui voient sortir le Falcon, cinq fois plus puissant pour la moitié du prix doivent se dire: ras-le-bol de me faire arnaquer et de passer pour un cocu, je vais aller voir ailleurs.
Les musiciens? Ils ont déjà un ST ou un STE, pourquoi iraient-ils changer? Ils se servent de Cubase ou de Creator, n'ont pas besoin de DSP ni d'overscan. Ils bossent en monochrome et ne veulent pas de couleur. Les graphistes? Quel graphiste professionnel irait acheter autre chose qu'un Mac? Qu'est-ce que c'est que ce mode "True Color" dont parle Atari qui est capable de sortir 256 couleurs simultanément à l'écran, alors que dans le monde Macintosh, "True Color" signifie 16 millions de couleurs simultanées, avec un moniteur étalonné avec les épreuves papier?
Les joueurs? L'expérience du Lynx les a peut-être échaudé, avec un jeu nouveau tous les 32 de chaque mois. Et on n'a pas besoin de plus qu'un STE pour jouer.
Les programmeurs? Ouais, peut-être. Encore que quand on compare les 27 pages photocopiées de doc développeur offertes par Atari, aux 6 volumes (totalisant 4000 pages grand format) d'Inside Macintosh, on se demande.
Les sociétés? Allons, soyons sérieux. On parle business: c'est PC ou rien. C'est pas un joli DSP tout neuf qui va faire leur compta. Et le DSP, tiens. C'est l'argument-massue d'Atari pour dire: vous voyez, on est aussi bien que le NeXT. Mais ça sert à quoi, un DSP? A traiter des informations numériques. Autant dire que pour l'utiliser, il faut un disque dur d'un Giga-octet au cul, plus une sauvegarde magnéto-optique. Et si on compte ca dans le prix, ca revient au même prix qu'un NeXT, qui lui, bénéficie de toute la logithèque Unix... Au fait, chez NeXT, ils ont annoncé qu'ils abandonnaient le DSP.
Un dernier truc. Les softs, ils sont où? J'achèterai un Falcon quand il y aura Microsoft Word et Excel, Photoshop ou Photostyler, Stratavision, Adobe Illustrator, Quark Xpress, Page Maker, PC Tools, et surtout, une vraie interface graphique. Pas un Gem, même revu complètement, parce que le meilleur moyen d'améliorer Gem, c'est de le foutre à la poubelle et d'acheter la licence du système d'exploitation de Taligent, la filiale commune d'Apple et d'IBM.

CD NEWS

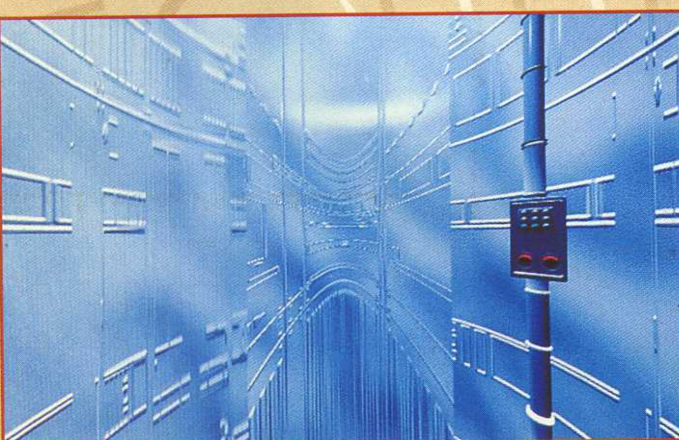
CD NEWS Eh bien je dois une fois de plus me lamenter du manque de dynamisme des éditeurs en matière de CD ROM. Je dois une fois de plus entretenir la flamme en disant "Vous allez voir ce que vous allez voir". Je dois une fois de plus garder mon self contrôle. !!! Ah... ça soulage. On savait ce support lent mais à ce point là...

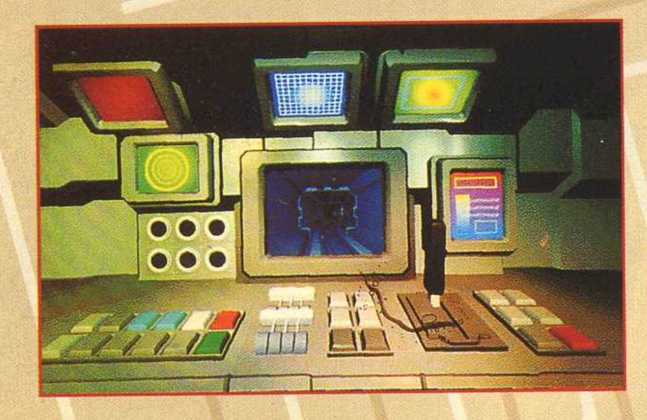
Ce mois-ci, une merveille côté Mac et des trucs plus ou moins tordus côté PC. A tout seigneur tout honneur, commençons, pour le plaisir des yeux, par L-Zone de Sinergy. Entièrement réalisé en images de synthèse dont certaines comprtent des animations, ce logiciel futuriste dans le fond et la forme vous entraîne dans un monde sous-terrain gorgé de machines musicales. Le but du jeu est de les découvrir et comme il est question de musique, la bande son est elle aussi à la hauteur; entendez par là qu'elle est tout bonnement parfaite. Les déplacements sont fluides et rapides. Les commandes, entièrement gérée à la souris because Mac, sont d'une redoutable simplicité. Vous me direz, c'est facile de mettre des tonnes de couleurs lorsque la machine suit. Vous aurez tord, en effet, le graphisme est beau artitistiquement parlant et ça, la machine n'y est pour rien. Et puis franchement, quel souçi du détail dans les écrans. On en redemanderai presque.

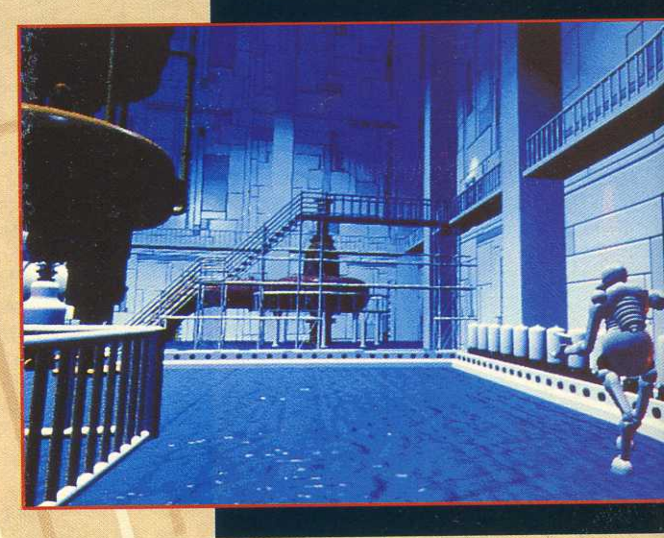


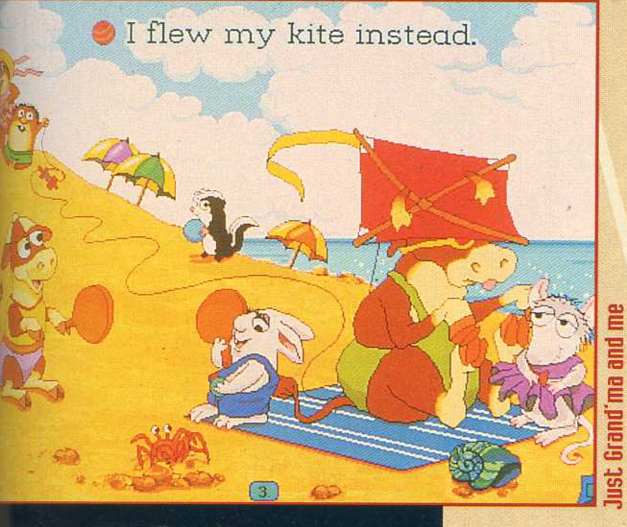


L-Zone







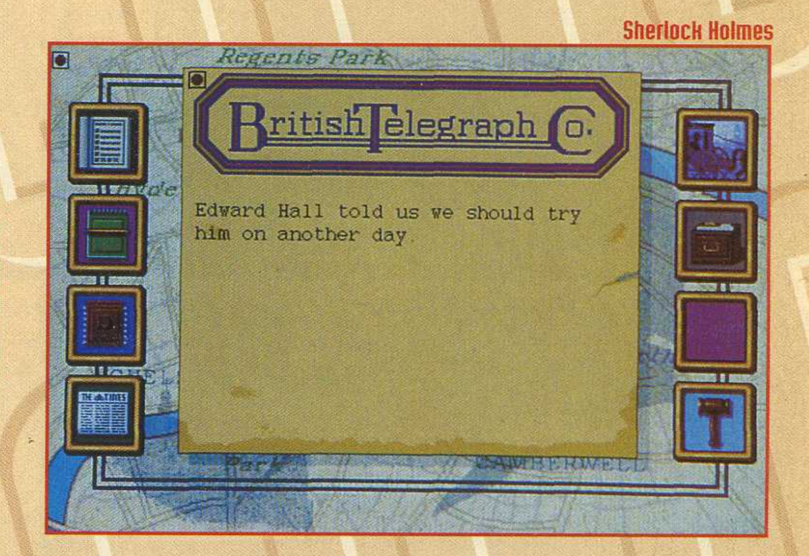


Just Grand'ma and me

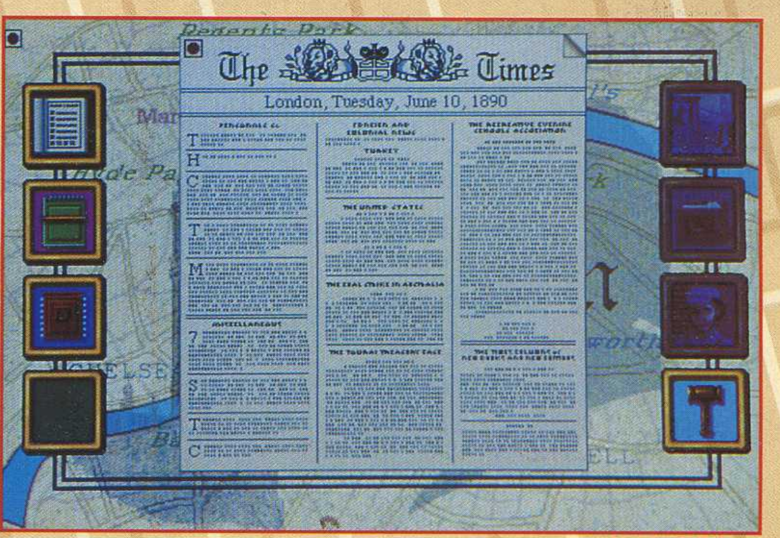
Dans un genre moins frime, on trouve Just Grand'ma and me, logiciel d'éveil pour les tout petits équipés d'un Mac couleur avec CD. Doit pas y en avoir des masses, des 3/5 ans avec autant de matos. Mais bon, imaginons que papa ou maman soit branché informatique, allez savoir... Livré avec un bouquin de coloriage (pour faire patienter le môme pendant que les parents jouent), ce logicçiel est très bien fait. Il permet de colorier sur écran, d'apprendre à reconnaître les formes et toutes ces sortes de choses. De mon temps les mômes n'étaient pas aussi gâtés. A noël on avait une orange avec du papier de soie autour et le papier on le gardait des mois comme un trésor et puis aussi on n'avait pas grand chose à manger. Ouaip'. Des fois on avait juste des graviers à manger et en plus on vivaient dans une boîte en carton posée sur la route et il fallait déménager à chaque passage de voiture. Ouaip'. Et une fois mon père il nous avait perdu mes 31 frères et soeur et moi-même dans la forêt et puis... Pardon ? Ah oui, c'est donc un logiciel en plusieurs langues et comme CD il y a, son en plusieurs langues il y a aussi.

A propos de langues, en voici une bien dure et bien rêche, celle de l'époque victorienne en grande bretagne. Sherlock Holmes, de Icom, pèche par excès de zèle. En effet, la bande son est tellement parfaite que les programmeurs se sont abstenu de mettre les textes à l'écran. Manque de chance, ce qui, pour un Anglais, passerait pour un logiciel parlant dans un style ampoulé devient, outre Chanel, une sorte de musée linguistique dans lequel on ne retrouve pas ses petits. Bref, même lorsqu'on parle bien anglais, on ne comprend strictement rien aux dialogues, l'accent et le vocabulaire étant beaucoup trop riches et obsolètes (ça veut dire tombé en désuètude. Justement, c'est ce genre de mots, mais en anglais, auquels vous aurez à faire face dans ce logiciel). Reste la possibilité de se promener au petit bonheur dans ses trois aventures de Sherlock Holmes en admirant les animations, véritables films digitalisées tournés pour l'occasion avec des acteurs.

Sherlock Holmes







Sherlock Holmes

Screaming Metal

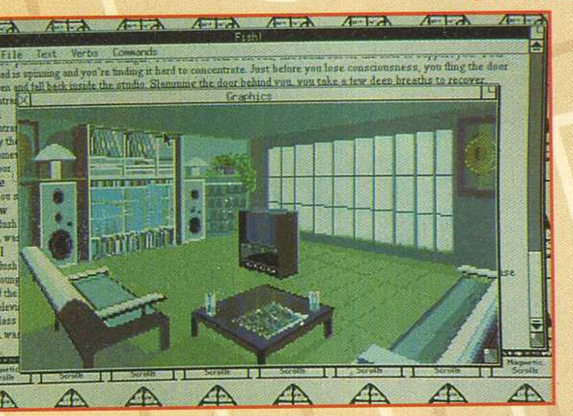


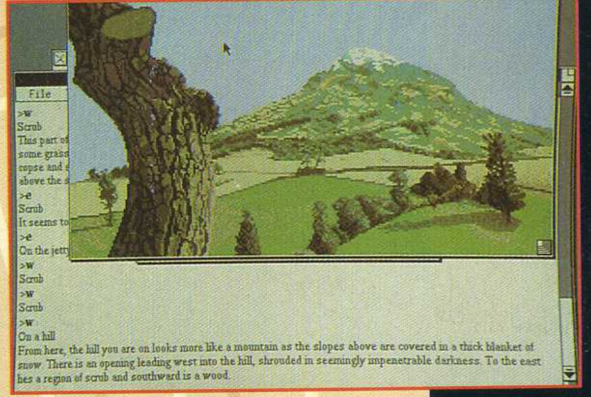


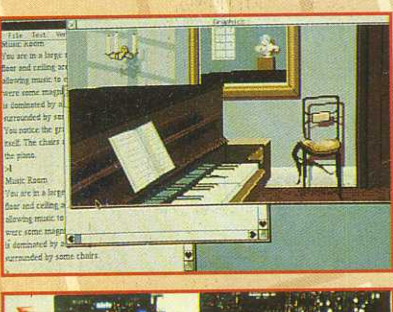
Afin de rester sur une bonne impression, grande nouvelle: l'équipe de Reactor, dont on vous a déjà vanté Spaceship Warlock, prépare la sortie sur CD ROM Macintosh de Screaming Metal. Comme dhabitude, c'est en 3D de la mort et comme d'habitude, il s'agit plus d'un logiciel démontrant les capacités du Mac que d'un jeu au sens où on l'entend. En fait, la chose se résume à un ensemble de labyrinthes mais grande nouveauté, on pourra effectuer un panoramique afin d'avoir une vue d'ensemble du décor.

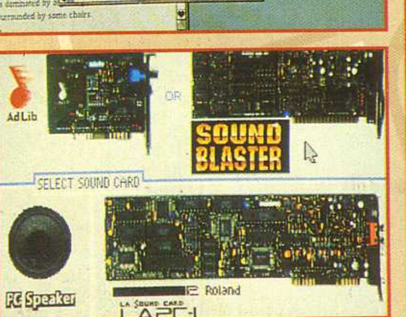
Magnetic Scroll Collection

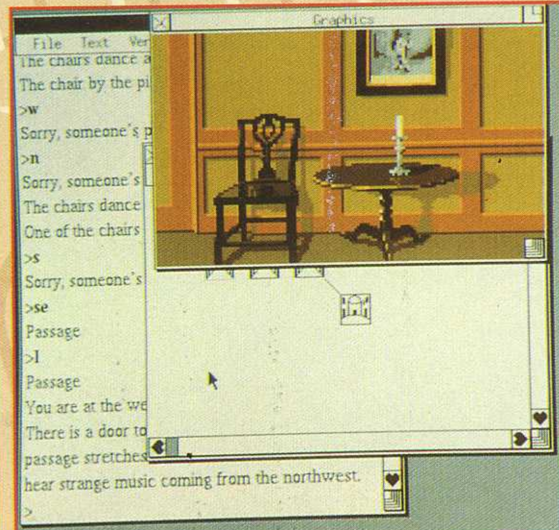
Passons en maintenant au pire, à savoir la production PC CD ROM du mois. Chez Virgin, trois resorties de bons jeux mais sans aucun soucis d'exploiter le support. Heureusement qu'il y a une démo de Guest pour tenir le client en haleine parce que pour le reste, c'est tristos. Encore que. Il est vrai que si l'on s'en tient à l'objectif premier du CD ROM, à savoir le support, la compilation Magnetic Scroll Collection est un superbe pack: au menu, Fish!, Corruption et Guild of Thieves, grands hits sur ST. Pour l'occasion, on profite d'une présentation par fenêtre à la Wonderland du meilleur effet mais hélas, le graphisme, transféré curieusement, est moins beau en VGA que sur Atari ST! un comble! tenez, pour la peine, je rajoute un point d'exclamation ! Voila. Bref, pas de musique, pas d'effets incroyables et même mieux, le logiciel propose au début d'installer le jeu sur disque dur! Franchement, mis à part la fiabilité du support - et dans l'univers du jeu, qui se souçis de recharger un machin dans dix ans?- pas de chamboulement. Enfin, reste l'humour, very British et les textes en VO, very very British too. Puisqu'on en est à parler d'humour, de british, de textes et du mélange de tout ça, voici Wonderland, sorti il y a plus d'un ans sur PC (disque) et qui je l'avoue sans honte, est avec FS4, LE jeu m'ayant décidé à m'équiper de cette machine aussi puissante que versatile. Le temps passant, ce logiciel tiré des aventures d'Alice au Pays des Merveilles est très agréable à jouer et l'aventure, qui se permet quelques privautés avec l'original, n'en est que plus complexe (Lewis Carroll. L'intégrale existe chez GF Flamarion, N 312 et vous allez me faire le plaisir de lire ce chef d'oeuvre qui n'est pas, je le répète, un livre pour les petits, comme le fit croire Walt Disney avec son joli dessin animé gnangnan). Là aussi donc, puisque c'est lui l'oeuf-de-la-poule- qui, présentation par fenêtre. On peut, comme dans la trilogie précitée, afficher une carte des lieux visités qui permet de retourner





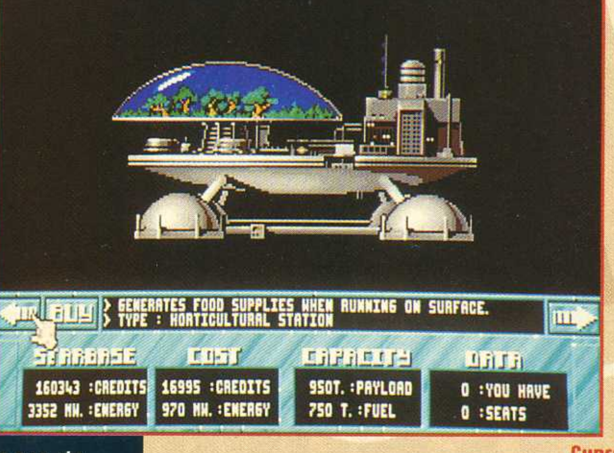






Wonderland

sur ses pas d'un simple clic, se déplacer à l'aide d'une rose des vents, voir dans une fenêtre les objets disponibles dans un lieu et même couper/coller le texte descriptif des scènes, l'analyseur de syntaxe étant à même de comprendre des phrases d'une redoutable complexité. C'est du Magnetic Scroll, quoi, et loin de moi l'idée de critiquer le produit. Si vous ne le possédez pas encore en disquette, vous aurez beaucoup de plaisir à l'utiliser en CD mais qu'on ne vienne pas me dire que l'achat d'un lecteur de ce type s'impose car la seule nouveauté consiste en un écran de configuration de carte sonore représentant une Sblaster et une LapPC (mal) digitalisées. Toujours chez Virgin, toujours avec le même enthousiasme en ce qui concerne le jeu, et les même restriction en ce qui concerne le support, mais cette fois ci programmé par Probe, Supremacy est un jeu de stratégie économique se passant dans l'espace. Après avoir acheter du matériel et construit votre armée, vous partez à la conquete de la galaxie. C'est beau (moins que sue Amiga) et la musique Soundblaster est sympa. Très prenant, ce logiciel vous tiendra en haleine des heures durant mais attention, il faut faire un minimum d'efforts pour maîtriser les nombreuses commandes.



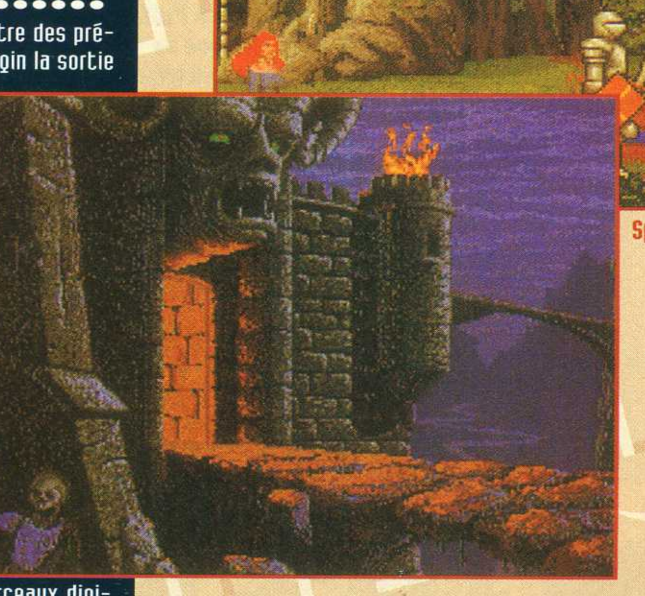


Supremacy





Voilà la livraison du mois. Au chapitre des prévisions sur PC, on annonce chez Virgin la sortie prochaine de Spirit of Excalibur dont on nous promet qu'il exploitera les capacités du lecteur de CD et possèdera des voix digitalisées. On m'a déjà fait le coup avec Wonderland et compagnie aussi, puisque chat échaudé craint l'eau froide, méfiance. J'espère me tromper de température. Chez Doctor T's, anciennement spécialiste du ST, Composer Quest pour PC et Windows est un quid portant sur les musiciens classiques et Jazz. Le jeu, pas vraiment fascinant en lui-même permet cependant d'admirer des écrans et des extraits de morceaux digitalisés. Beuh! quand j'serais grand, j'aurais un lecteur de CD ROM et plein de jeux super qui exploitent ses capacités...



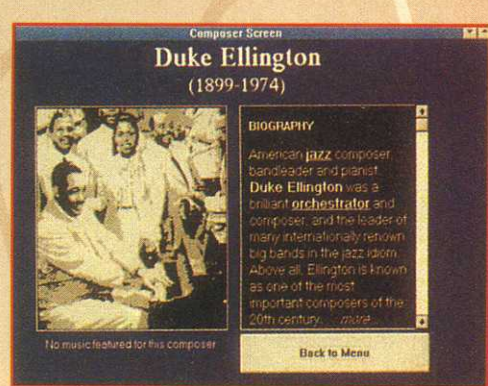
Spirit of Excalibur



Pour l'instant, il n'est pas évident de se procurer des CD ROM mais à la FNAC, même si les rayons ne sont pas pour l'instant très étoffés, on se fera un plaisir de passer votre commande à Euro CD. D'ailleurs, c'est en les remerciant tout deux que je vous quitte.

MOULINEX





Composer Quest

THIS IS THE END... MY A500, THE END...

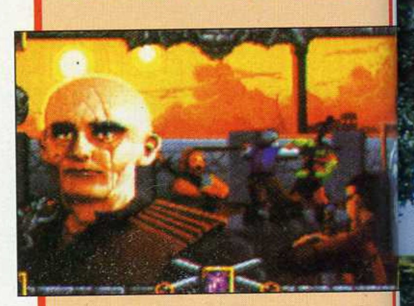
Eh oui. L'Amiga 500 tout bête, tout vieux et qui marchait si bien, et qui avait un si beau pavé numérique, c'est fini dans pas longtemps.
Les quelques rares stocks restants s'écouleront d'ici Noël, et après ça, macache, y en aura plus. Commodore a la ferme intention de vendre désormais ses A600. C'est une bonne chose, parce que ça obligera les éditeurs à faire des jeux compatibles.

TOUT LE MONDE EST D'ACCORD

L'accord de la semaine: Sega vient de signer avec Sony. Pas pour grand chose, juste des contrats de développement, mais quand même. Quand on sait que par ailleurs Sony a des accords avec Nintendo, Apple, Warner, IBM et Philips, pour n'en citer que quelques-uns; que Nintendo a des accords avec Sharp, qu'IBM en a avec Apple et Warner (depuis peu, d'ailleurs; but de l'opération pour IBM: trouver un moyen vite fait d'obtenir des banques de données d'images et de sons pour le multimédia), que l'ensemble de ces gens-là sont maqués avec toutes les banques et qu'en bref tout le monde couche avec tout le monde, on peut se dire que finalement, comme il existe des liens entre chaque multinationale, ça forme une sorte de réseau au-dessus de nous qui manipule tout; qu'un certain pourcentage de la population travaille déjà pour ces multinationales, et ce pourcentage va augmenter exponentiellement dans les années qui viennent; que le fait qu'il s'agisse de plusieurs multinationales différentes ne change pas grand chose à l'affaire et que ça pourrait tout aussi bien en être une seule, puisque de toutes façons elles sont tellement liées qu'elles agissent de concert; et qu'en conséquence, vous je sais pas, mais moi, j'ai l'impression d'être dans 1984. Pas l'année, le bouquin. Et bientôt, on sera dans le Meilleur des mondes. Pas la locution adverbiale, le bouquin.

C'EST DRÔLE, J'AI L'IMPRESSION QUE QUELQU'UN ME REGARDE, M'ANALYSE, M'INSPECTE, M'AUSCULTE, ME JUGE, ME CONDAMNE, ME GRACIE M'INCULPE, ME DISCULPE... ET....
ET... OUI J'EN SUIS SÛR, IL M'ÉCOUTE LIRE...
JOYSTIK
Y.

NUAGES



News World Computing, l'éditeur de l'excellent Might and Magic, nous concocte pour bientôt, le quatrième volet de la série (ne téléphonez pas pour demander quand. Si je ne mets pas de date, c'est qu'on ne me l'a pas communiquée. Si, à une date annoncée, un jeu n'est pas dispo, même remarque, ce n'est pas moi qui programme et importe les jeux. Fin de la parenthèse). Bénéficiant d'une nouvelle présentation, ce jeu, intitulé Clouds of Xeen, vous permettra d'utiliser de nouveaux sorts et de découvrir de nouveaux décors et sons car, on nous l'a promis, la qualité technique de ce logiciel sera exceptionnelle.





UPTOWN
SUITE DES EVENEMENTS

L'éditeur de jeux d'aventure

Le mois dernier, dans les news, nous vous avions rapidement présenté les œuvres de deux jeunes graphistes sur Amiga. La démo de présentation qu'ils préparaient est maintenant terminée, et les vaisseaux en images de synthèse, les jeux de lumière et les défilements des décors sont toujours aussi superbes. Les auteurs vont maintenant pouvoir présenter leur travail aux éditeurs, leur but étant de réaliser des séquences d'introductions exceptionnelles.

Mais ce mois-ci, ce sont les premières images de deux produits complets qu'ils sont venus nous présenter. Le premier est un utilitaire extrêmement simple à utiliser, mais très complet, qui permet de construire ses propres jeux d'aventure.Il suffira de cliquer dans les menus et sur les icones pour définir les directions offertes aux joueurs, les objets présents, les objets à prendre et les actions à effectuer. L'utilisateur devra, bien sûr, dessiner lui-même tous les graphismes, mais pas une ligne de programme ne lui sera demandée. Le soft intègrera des options d'animations de décors et sera composé de différents modules qui permettent l'élaboration de jeux de trois styles différents: genre Dungeon Master, genre Monkey Island ou bien jeu d'aventure écran par écran. Pour l'option "à la Dungeon Master", l'utilisateur peut intégrer des couloirs animés, réalisés en synthèse, et défilant à grande vitesse sans à-coups.

My Quest

L'autre jeu s'appelle My Quest. Pour l'instant, il ne présente que quelques images, quelques planches des sprites et les routines principales, notamment les scrollings. Les graphismes sont exceptionnels, superbes, et offriront 16 couleurs de fond et 32 autres couloirs pour les sprites qui s'animeront devant, le tout en 25 images/seconde. Au passage, les graphistes d'Uptown cherchent un programmeur Amiga performant, habitant Paris ou la région Parisienne. Vous pouvez prendre contact en écrivant à Uptown Création, 5 allée Joachim du Bellay, 94370 Sucy en Brie.

RIEN QUE CA

On-line, plus connu pour ses CD ROM, annonce sur PC, Amiga, ST et Macintosh la meilleure simulation de vol jamais réalisée. C'est bien les gars, il faut croire en soi, sinon qui le ferait ? Ca va s'appeler Air Warrior, comporter 23 types d'avions et 5 types d'engins terrestres et c'est tout ce que je sais.

MICROPROSE EXPANSE

Microprose poursuit son expansion effrénée, d'une part en ouvrant de nouveaux locaux de développement dans le nord de l'Angleterre, employant 15 programmeurs, graphistes et musiciens; d'autre part, en achetant Vektor Grafix, l'équipe de développement responsable de "Shuttle". Prochains projets à voir le jour: "Flying Fortress", un simulateur de bombardier, et "Death or Glory".



SPACE WARS

L'éditeur Odissey ne va pas tarder à mettre sur orbite son logiciel Space War pour CDTV. Il s'agit, le devineriez-vous, d'une guerre spatiale. Le jeu, assez remuant, permettra de tout casser à un ou deux. Comme on ne remplit pas 550 Mo aussi facilement que, euh, que moins, la place restante sera consacrée à une démo du prochain produit de l'éditeur. Ca, c'est une bonne idée et même si l'on préférerait des jeux remplissant tout le disque, pourquoi pas.



MIEUX QUE LE TAC-O-TAC

On vous l'avait dit le mois dernier, un américain du nom de Jan Coyle avait attaqué Sega pour vol de brevet; il avait déposé dans les années 70 un brevet pour un modulateur vidéo, or Sega utilise une technique très similaire. Il a eu raison de tenter le coup: il a gagné. Sega a préféré ne pas faire appel et lui a payé la coquette somme (je ne sais pas pourquoi on dit qu'une somme est coquette, tiens; elle se maquille, peut-être?) de 43 millions de dollars, soit environ 235 millions de francs actuels bien de chez nous, soit encore 783.000 cartouches optiques de 128 Mo, et est-ce que tu pourrais pas m'en refiler une ou deux, msieur Coyle, steplaît, je suis à court en ce moment. Le montant en question représente, tenez-vous bien, presque la moitié des bénéfices de Sega pour l'année 91 (100 millions de dollars et des brouettes). Sega a demandé à payer en deux fois, à deux mois d'intervalle. Accordé. Grand seigneur, Jan Coyle.

L'ARME FATALE D'OCEAN

C'est, comme on peut le supposer au vu du titre, Ocean qui a gagné les droits de «L'arme fatale 3», dans lequel Glover prend sa retraite, non, ne pars pas, tu nous manques déjà, bon, ok, casse-toi.



DE LA VITESSE POUR UBI SOFT ET CORE DESIGN

Pour fêter la sortie de Jaguar XJ220, et aussi pour marquer le coup d'une collaboration de distribution qui se passe bien, Core Design et Ubi Soft ont organisé une sorte de baptême de la route. Sur un circuit d'essai officiel, des voitures de Formule Ford, de vrais bolides, attendaient nos testeurs ainsi que des membres d'Ubi Soft, de Core Design et nos confrères de Generation 4 et de Tilt. La séance était prise en charge par l'écurie Française Mygale, et leur équipe sympatique était accompagnée d'un de leur pilote, Bertrand Godin, Québécois finaliste du volant Elf, vice champion de Formule 125.

Après un tirage à la courte paille habilement truqué, nous avons envoyé Seb sur les lieux. Celui-ci s'est plaint d'avoir mal aux genoux, aux dents, de devoir aller chercher sa grand-mère à l'aéroport d'Abidjan en côte d'ivoire, qu'il était en retard, que tchao les gars, qu'on avait le droit de rêver très fort qu'il allait monter dans une petite bagnole rouge qui n'attendait que de le planter dans le premier virage venu et qu'il s'écraserait contre un arbre, même pas un sapin en plus, qu'il voulait pas mourir parce que ça sert à rien et c'est nul et que d'abord il n'avait pas le permis. Nous l'avons envoyé quand même.

Marie-Thérèse Cordon, Ubi Soft.

Richard Barclay, Core Design.



GLOUGLOUGLOU

SSG et Electronic Arts ont uni leurs forces afin de créer, sur PC VGA 256 couleurs et C64 (ça alors, un revenant! Salut CBM, ça roule?) un jeu de stratégie vous permettant de revivre la guerre du Pacifique côté mer. Carriers at War, qui offre au joueur l'opportunité d'incarner les héros du camp japonais et du camp américain (MacArthur, Halsey, Yamamoto, en tout une quinzaine de personnalités), s'attache à recréer six des plus grandes batailles de l'époque dans des endroits tristement célèbres: Pearl Harbour, la mer de corail, Midway, les îles Salomon (région Est), Santa Cruz, la mer des Philippines, la grande fusillade des îles Mariannes. Le jeu, très beau graphiquement, comporte de nombreux algorithmes d'intelligence artificielle, recréant des situations particulièrement complexes à résoudre. Non, je n'ai pas de date de sortie précise, mais ça devrait débarquer vers Noël.



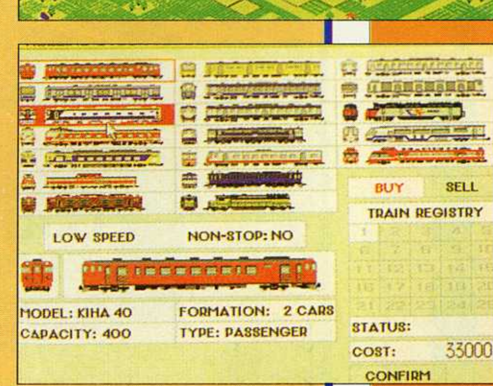
MAXIS CHANGE DE TRAIN

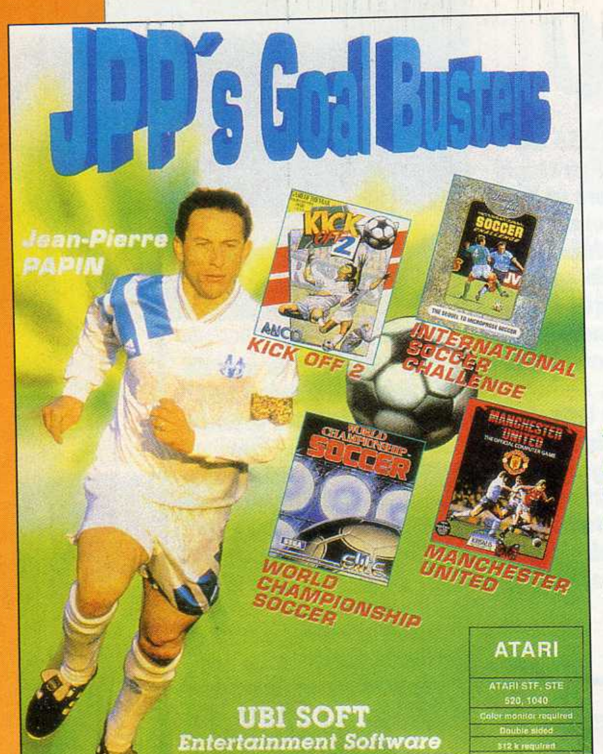
Maxis vient de mettre fin à son contrat de distribution avec Ocean; il sera désormais distribué en Europe par Mindscape.
Prochains titres: Sim City version Windows pour PC, et «A Train» qui est un simulateur d'ensemble de véhicules ferroviaires traînés par une ou plusieurs machines attelées au même convoi (hé! les copains, vous avez vu comment j'évite les répétitions avec classe? classe?).











COMPILES ET BUDGETS MEME COMBAT

Au rayon "j'ai pas envie de mettre des tonnes de fric dans un jeu parce que là, si vous voulez, chui un peu à court... Enfin, c'est-à-dire que j'ai pas beaucoup d'argent, sur moi, j'veux dire, c'est pour ça que je ne peux pas le prendre, votre simulateur d'additions jusqu'à 10 pour 500 frs", voici une compiles et des ressorties dans la catégorie Budgets.

Ubi Soft nous propose une compilation spécial Roger le Footballeur, **JPP's Goal Busters.** Si vous êtes un passionné du ballon rond vous avez tout de suite compris que JPP voulait dire Jean-Pierre Papin qui, décidément, est très présent dans le monde des jeux micros et consoles. Sur Amiga et ST, cette compile regroupe **Kick Off 2, International Soccer Challenge, World Championship Soccer et Manchester United**. Sur CPC disquette, cette même compile propose **Fighting Soccer** à la place d'International Soccer Challenge, et sur cassette **Kick Off 1** remplace **World Championship Soccer.** C'est tout pour les compiles ce mois-ci, étonnant, celles-ci doivent avoir peur de l'été. Côté Budget, les fans de Sim City vont bondir au plafond. **Premier** ressort Terrain Editor, Architecture 1 et Architecture 2 dans sa collection Action Sixteen pour PC, Amiga et Atari ST. Chez **Code Masters**, deux nouveautés: **Spike**, un jeu de d'aventure arcade à la sauce Code Masters habituelle, truffé d'énigmes, et **Seymour goes to Hollywood**, un jeu de plates-formes avec Seymour, le héros nouveau qui vise la place de Dizzy. Sur Amiga et ST.

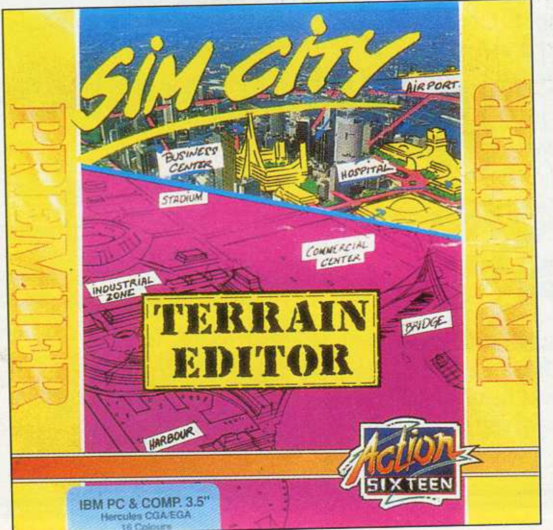


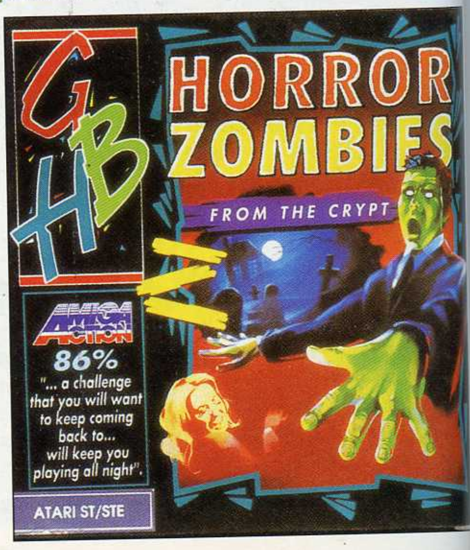




Du côté de chez GBH, deux rééditions Budgets: **Horror Zombies from the Crypt** et **Team Suzuki** sur Atari ST et Amiga.

Chez Kixx, trois rééditions à des prix défiant toute concurrence: **Turrican II, Rick Dangerous, et Microprose Soccer.** Le tout sur ST et Amiga. Espérons que la rentrée sera plus animée dans le monde des compilations.









SSI annonce plein de trucs, en fait. Ainsi, M, qui entraîne le joueur sur la planète Monsoon, assez inhospitalière, permettra prochainement de découvrir un jeu de rôles de SF, genre peu prisé par l'éditeur jusqu'alors. C'est prévu sur PC, Amiga et Macintosh.

LA FORCE EST AVEC LUCAS ARTS

Le créateur de "Secret Weapons of the Luftwaffe" et de "Their Finest Hour", Lawrence Holland, est en train de travailler comme un fou sur son prochain jeu: X-WING. Ce jeu qui sera édité par LucasArts est basé sur la série de films cultes de La Guerre des Etoiles. Vous allez enfin lutter contre Dark Vador dans un jeu en 3D faces pleines bourré d'action et de combats.
Sortie annoncée pour Noël 92 sur PC et compatibles.



US GOLD

Sir Tech et US GOLD ont signé un accord portant sur la distribution des logiciels de la mythique série Wizardry (Sorcellerie), dont les superbes emballages en on fait rêver plus d'un sur Apple II. Les jeux, qui sont déjà ressortis aux USA sur PC, devraient arriver prochainement. Naturellement, le graphisme a été refait et les écrans VGA 256 couleurs devraient réjouir les plus exigeants. Bientôt annoncés, deux nouveaux volets: Bane of the Cosmic Forge et Crusaders of the Dark Savant.

ONE MILLION AMIGAS



Commodore Angleterre offre un Amiga au millionième acheteur de cette machine sur le sol britannique. Ce qui est un peu bête, parce que s'ils l'offrent, il n'y en aura que 999.999 qui auront été vendus. Je ne vous fais pas tout le raisonnement, c'est comme Achille et la tortue, Commodore ne pourra jamais vendre un million d'Amiga, même s'ils en ont déjà vendu 999.999, c'est un paradoxe. Bref, l'heureux gagnant remportera aussi 800 jeux. J'espère que ce ne sera pas quelqu'un qui déteste les jeux. Ce serait un peu gâché (soyons honnête: Commodore a effectivement vendu plus d'un million d'Amiga en Grande-Bretagne, et a organisé un concours ouvert à tous, au cours duquel il sera offert un Amiga et 800 jeux. C'est pas au millionième acheteur, qu'il sera offert. Je disais juste ça pour rigoler un peu avec les paradoxes. Enfin, rigoler, c'est beaucoup dire. Glousser nerveusement).

news • previews

PSYGNOSIS RATTRAPE LEWIS

Psygnosis a signé un contrat de licence avec Carl Lewis, l'homme le plus rapide du monde à part Ben Johnson quand il est anabolisé, pour l'exploitation de son nom dans les jeux vidéo, micros et consoles. Entendons-nous bien: ce n'est pas Carl Lewis qui a le droit de marquer Psygnosis dans ses jeux, c'est le contraire. J'ai l'impression de devenir disle... dysléxi... et merde.

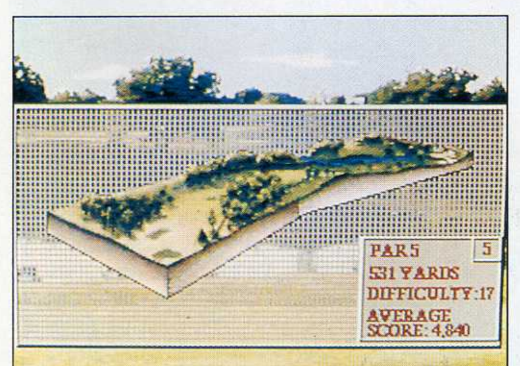


PREMIER JANVIER

Après le Jeu de Rôles en entreprise, le mimodrame en entreprise, le saut à l'élastique en entreprise, mais dehors, et le spot en image de synthèse, voici le premier film de communication d'entreprise basé sur un jeu vidéo. Réalisé par l'agence Premier Janvier, avec un scénario de J.L. Fromental et des dessins de Imagex exécutés sur CyberPaint pour le compte de la Mutuelle Générale de l'équipement et des transports, ce film utilise les qualités pédagogiques du jeu. Et pendant ce temps, les joueurs font de la simulation d'entreprise pour se détendre. La vie est mal faite.

CHINOISERIES

Exocet annonce sur Amiga la sortie de Chinese Chess. Comme on s'en doute un peu, il s'agira d'un jeu d'échecs chinois, dont les règles sont différentes de celles de nos échecs (inventés par les Perses mais ce sont les nôtres, na). Ce dont on ne se doute pas à la lecture du titre, c'est que le jeu pourra être affiché en 2 et 3D et qu'un cours autodocumenté vous permettra de comprendre les règles. On nous promet aussi un mode d'emploi tellement super qu'il méritera le nom de manuel d'utilisation. Toujours chez le même éditeur, on annonce Distant Armies sur Amiga, comportant 10 versions du jeu d'échecs ainsi que leur historique, dont une chinoise. Aussi. Je m'interroge.





JACQUOT SUR CDTV

Les nouveautés sur CDTV ne se bousculent pas tellement dans les rayons des magasins, chaque sortie devient alors presque un événement. Les choses risquent de changer très bientôt avec la sortie du CD-Rom pour Amiga, enfin, espérons.
Toujours est-il qu'Accolade a une nouveauté à proposer, et pas n'importe quoi, Jack Nicklaus CDTV, s'il vous plaît. Carrément. Cette nouvelle version est tout simplement superbe, avec des décors d'une qualité étonnante. Patientons encore un peu avant d'avoir la version finale entre les mains.

MANDELBROT

Fractal Universe, développé par On Line, va permettre aux possesseurs de CDTV de créer de nombreuses images utilisant la technologie CD mise au service des fractales. Rappelons en deux mots que l'un des principe de la chose est que pour générer, par exemple, une image de désert réaliste, il "suffit" de dessiner un grain de sable et d'indiquer à la machine comment celui-ci s'assemble dans la nature et selon quelle loi les formes se reproduisent. Autre exemple, pour dessiner un arbre, il suffit de connaître l'algorithme de génération d'une seule branche; tout le reste n'est qu'arborescence...Comme justement la nature regorge de formes aisément traductibles en équations fractales, ça tombe très bien. Pour l'anecdote, ajoutons que pendant très longtemps, les fractales étaient considérées comme des objets mathématiques rigolos dont on ne savait trop que faire jusqu'à l'avènement de l'imagerie de synthèse. Si le sujet vous passionne, lisez-donc "La théorie des Fractales" de Pierre Mandelbrot, justement.

A570

Donc, pour résumer, l'A570 est le lecteur (je répète: lecteur) de CD-Rom (je répète: de CD-Rom) pour A500 (je répète: A500) qui permet de le transformer en CD-TV (je répète: CD-TV). C'est bien compris? Parfait. Sachez donc que cette petite merveille devrait être disponible ce mois-ci dans quelques magasins triés sur le volet (c'est-à-dire qu'on met les magasins sur un très très grand volet, et on les trie, et les pas bons, on les jette).



3615 JOYSTICK

Chez Joy, on a décidé de faire un tournoi de basket tous les mois. Vous verriez ça, c'est un vrai bordel, on joue dans le couloir et ça fait un boucan monstrueux, rapport à Danboss et à Danbiss qui sautent, les voisins du dessous se plaignent, ils nous haïssent à mort. Un vrai bordel, que je vous dis. Et puis, à la fin du mois, celui qui a marqué le moins de paniers a un gage, et doit répondre publiquement aux messages qu'il a dans sa Bal sur le serveur.
C'est pas demain la veille que JM' Destroy va perdre; avec ses deux mètres, il en a marqué 196. Ce mois-ci, Yacine a marqué seulement deux paniers, la honte. C'est à lui d'y passer.

•Fais plus de tes super dessins dans Joy... (BZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ)
Bon ben heu ... les dessins heu... d'accord les dessins. Plus. d'accord.

•Je suis coincée au level 8 du jeu First Samourai, aide-moi, please! (HONEY)
J'peux pas, suis coincé dans mon ascenseur.

•Tes dessins sont super éclatants. (PETCHOT)
D'ailleurs, moi-même, j'ai éclaté. Quand tu veux, je t'envoie une de mes oreilles.

•Tes dessins sont hyper-cools. Pourrais-tu en faire plus? Pourrais-tu faire une BD mensuelle d'une page dans JOY? (AURELST)
Ne le dis à personne, Aurelst, ô grand laudateur, mais, ça, c'est pas moi qui décide. En plus je suis enrhumé.

•Super tes dessins! (SAOTOME RANMA)
Merci.

•Pauvre con. (PLICE)
Merci bien.

•Tu serais pas d'accord, toi, pour m'engager comme dessinateur à Joypad? (GRONAIN)
Grosnain mon ami, tu peux venir si tu veux, mais on a déja un type, Petitgéant je crois que c'est son nom.

•Tes dessins sont géniaux. Qu'est-ce que tu attends pour faire une BD. Je serais le premier à l'acheter. (INTER)
Vieux, je FAIS des bédés. Mais, pour l'instant, elles sont tellement lamentables que je n'ose même pas te répondre. D'ailleurs, tu vois, je te réponds pas.

•Tu te brosses les poils des couilles? (NINJAMAN)
Tous les matins, je les passe au peigne fin...

•Sale lemming!! (VERA)
MIROIR ! Na na nèreu...

•A lot of congratulations for your genialouses dessins. (ALMIGHTY)
Thanks, old chap!

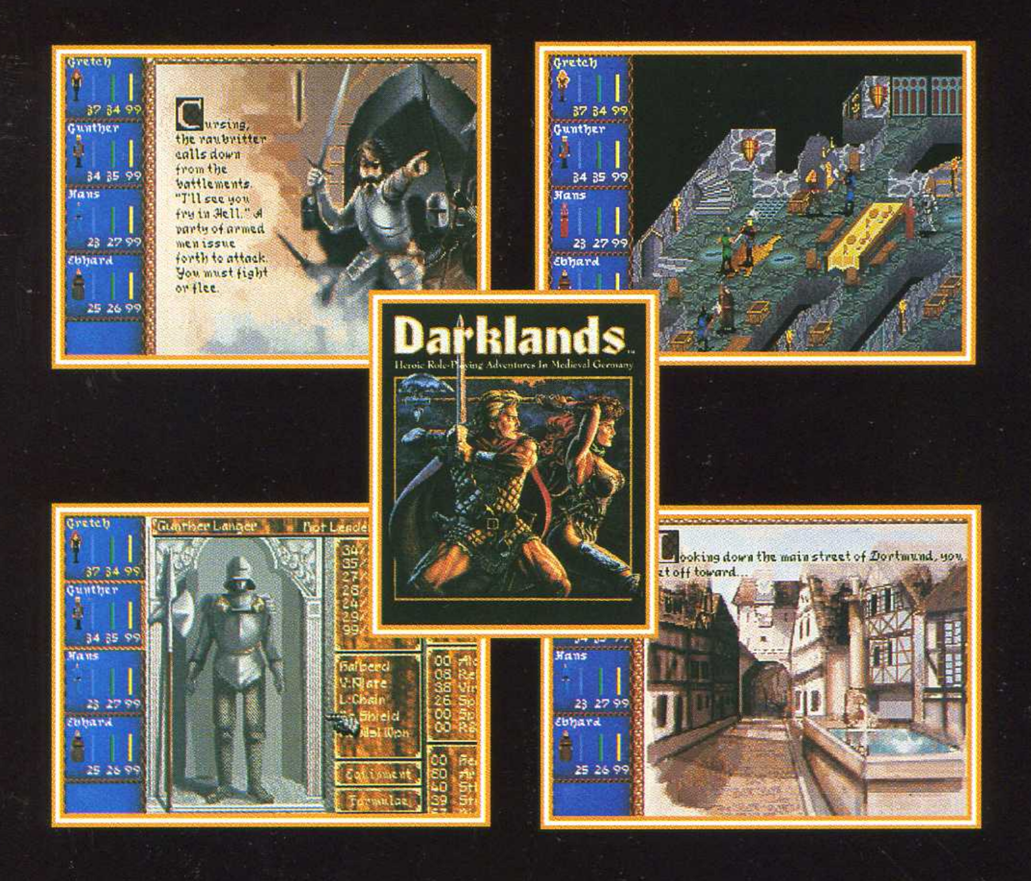
•Un truc que j'adore dans tes dessins, c'est chercher ta signature (Y.), cela me rappelle les dessins d'Iron Maiden, avec la signature du dessinateur qu'il s'amusait à dissimuler! (AMIGABOUL)
Bonne continuation.Y.

•Et si tu rajoutais des couleurs dans tes dessins?.. (NINJAMAN)
Là pour le moment, c'est positivement impossible, et pourtant j'adore ça.



Darklands™

Le Voyage de votre vie



Dans l'Allemagne moyenâgeuse, la réalité est plus horrible que vous ne pourriez l'imaginer.

Enfoncés dans la pénombre de la Forêt Noire, vous et vos compagnons êtes tapis devant la tour du chevalier-pillard. Hans, l'alchimiste, place une potion mystérieuse près de la lourde porte de chêne. Ebhard, le moine, implore Saint Dunstan de bénir vos armes et armures. Gretchen et vous dégainez vos glaives, prêts à vous jeter dans la bataille.

Dans un grand fracas, la porte éclate en mille morceaux. Vous et vos compagnons chargez à l'intérieur, brandissant épées et massues.

Gerhard, dit le Loup Rouge, l'infâme chevalier-pillard, vous attend, entouré de ses compagnons diaboliques. Ils sont prêts, leurs armes sont menaçantes. Soudain, Hans leur jette une potion suffoquante au visage. Tandis qu'ils sont encore sous le choc, vous profitez de ce précieux moment pour passer à l'attaque. La tour solitaire, située au cœur de l'immense Forêt Noire, résonne des bruits d'épées qui s'entrechoquent.

Darklands. Le premier jeu de rôle à la fois fantastique et réaliste. En guidant un groupe d'aventuriers dans l'Allemagne sinistre du 15ème siècle, vous rencontrez le vrai Moyen Age, imprégné de craintes, mythes et légendes. Parcourez des centaines de kilomètres, visitez plus de quatre-vingt dix villes, et regardez de féroces combats se dérouler sous vos yeux!

A la recherche de gloire et de richesse, vos quêtes vous conduiront dans des rues sordides, au fond de puits de mine humides et froids ou dans des repaires de sorcières. N'attendez plus pour découvrir les merveilles et les mystères de Darklands!

MICROPROSE

Darklands est disponible sur compatibles IBM PC. Guettez-le dans tous les bons magasins de logiciels ou téléphonez-nous maintenant pour avoir votre Catalogue MicroProse gratuit. 19-44 666 504 326.

Silmarils

Les éditeurs ont beau se cacher dans les régions les plus reculées, dans les coins les plus inaccessibles, nous réussissons toujours à les retrouver pour leur soutirer des informations, pour prendre leurs jeux en photo et embarquer des disquettes de previews. Récemment, nous avons dévalisé Silmarils, voici le résultat de notre petite excursion.

Par Seb, notre envoyé spécial en métro, boulot et pas dodo.

«OUVREZ, OU ON CASSE TOUT!»

Quand ils ont ouvert la porte et qu'ils nous ont découvert triomphants sur le pas de la porte, les gens de Silmarils ont fait une drôle de tête. Il faut dire qu'il y avait eu une fuite, quelqu'un, un traître, les avait prévenu que nous avions l'intention de venir les dévaliser de leurs previews. Du coup, ils avaient tout déménagé ailleurs, dans un bâtiment encore plus reculé, au beau milieu d'une Sécurité Sociale. C'était sans compter sur nos capacités d'investigations, et il ne nous avait pas fallu bien longtemps pour les retrouver.
La première surprise passée, ils se sont précipités dans tous les sens, ils ont jeté les disquettes compromettantes dans les toilettes, celles qui contenaient les preuves que leurs programmeurs travaillaient actuellement sur des jeux superbes, et se sont mis à poser de la moquette par terre.
- Allez, les gars, arrêtez de déconner, montrez-nous vos prochains jeux, quoi! Avons-nous dit des larmes dans la voix.
- Hein? Des jeux? Vous voyez pas qu'on pose la moquette, messieurs. Laissez-nous travailler.
Un dialogue de sourd s'est alors installé, puis une avons commencé à danser sur la moquette pour finir par un défi sur une partie de belote. Comme nous avons gagné, les programmeurs de Silmarils se sont enfin décidés à nous montrer leurs prochains produits.



L'équipe de Silmarils au grand complet, chacun portant son chapeau réglementaire et obligatoire sur la tête. Tout contrevenant est plongé dans un tonneau de goudron la tête en bas, et se voit vidé un sac de plumes sur le corps.



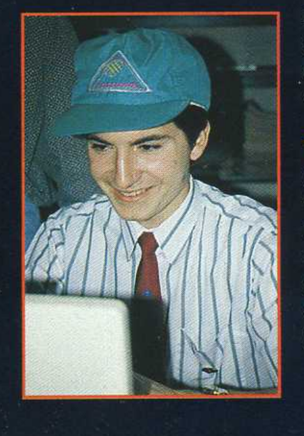
Louis-Marie Rocques, co-fondateur de Silmarils. Programmeur, Louis-Marie est l'auteur du célèbrissime L'Aigle d'Or, rien que ça. Après quelques autres collaborations avec Loriciel, il décide de monter sa propre boite d'édition et l'aventure Silmarils peut commencer.
Actuellement, Louis-Marie programme encore, il développe notamment des routines PC pour la gestion des différentes cartes ou des modes graphiques, routines qui seront ensuite utilisées par les programmeurs. Sa fonction principale au sein de Silmarils consiste, bien sûr, à prendre les décisions et s'occuper de tout l'aspect commercial de la société.



André Rocques, co-fondateur de Silmarils avec son frère, André est aussi programmeur. Il a commencé en travaillant pour Loriciel, Ere Informatique ou Chip.
André programme encore sur tous les produits Silmarils, depuis le début, mais il s'occupe aussi de tout ce qui est relation avec les distributeurs, avec les journaux, de tout l'aspect marketing, en fait.

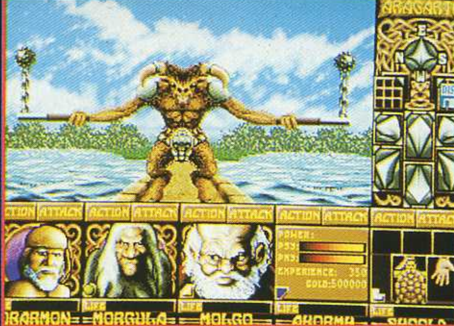


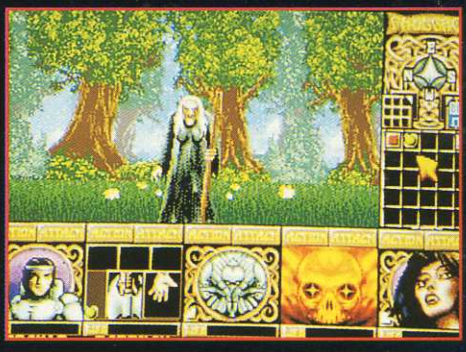
Stéphane Mathiot, chez Silmarils depuis novembre 91, s'occupe de presque tout ce qui touche à l'administration: S.A.V., gestion du stock, gestion des commandes. Agé de 21 ans, il alterne ce boulot avec les études en BTS Action Commerciale.



Thierry Falcoz est dans la famille depuis très peu de temps, il y fait un stage. Passionné de micro, il s'est tout naturellement dirigé vers Silmarils. Son stage entre dans le cadre de ses études en D.U.T. de Technique de Commercialisation







ISHAR Version PC 256 Couleurs

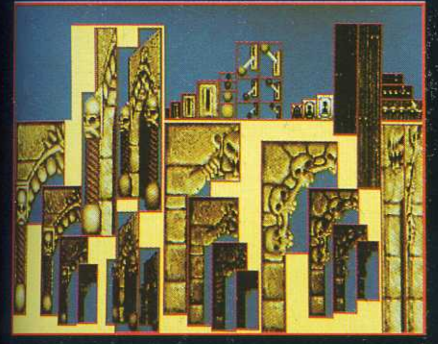
Ce jeu de rôle a déjà été testé, mais la version que vous pouvez admirer dans ces pages a entièrement été retravaillée pour exploiter le mode VGA 256 couleurs sur PC. Pascal, le graphiste de la version PC, nous a expliqué qu'il avait du reprendre les planches de sprites une par une pour les redessiner. C'est plus qu'un travail de colorisation, il faut vraiment repenser l'intérieur de chaque élément pour exploiter les capacités de ce nouveau mode graphique. Profitons-en pour présenter l'un des graphistes principal de Silmarils.



Pascal Einsweiler - 27 ans, travaille avec Silmarils depuis 3 ans. Pascal a fait son premier pas dans la société en tant qu'indépendant. A l'époque, il avait présenté Thargan qui, encore maintenant, reste un des titres qui s'est le plus vendu chez Silmarils. Il est vrai qu'à l'époque, le marché était plus juteux. Pascal Einsweiler fait partie de l'équipe de Nancy, Silmarils disposant en effet de deux bureaux séparés, un en Seine-et-Marne où nous nous sommes rendus, et un à Nancy, donc. Pascal a commencé le développement de Thargan alors qu'il était encore étudiant en BTS Informatique. A l'époque, il portait un très grand intérêt pour la programmation, actuellement il ne tape plus une ligne de programme, le boulot de graphiste ne lui en laisse pas le temps. Mais il s'est juré de s'y remettre.

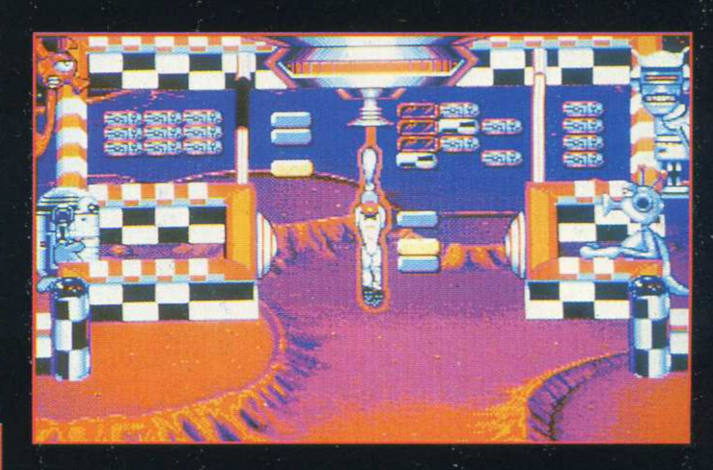
Contrairement à certains de ses collègues, Pascal travaille très rarement sur papier avant de dessiner à l'écran, il préfère se mettre directement sur l'ordinateur. Pour certains décors, Pascal utilise des photographies, mais sans les digitaliser ou les scanner, il s'en inspire en les regardant et en dessinant à l'écran en même temps.





Toutes les planches d'Ishar ont été retouchées, retravaillées entièrement pour créer la version PC 256 couleurs.



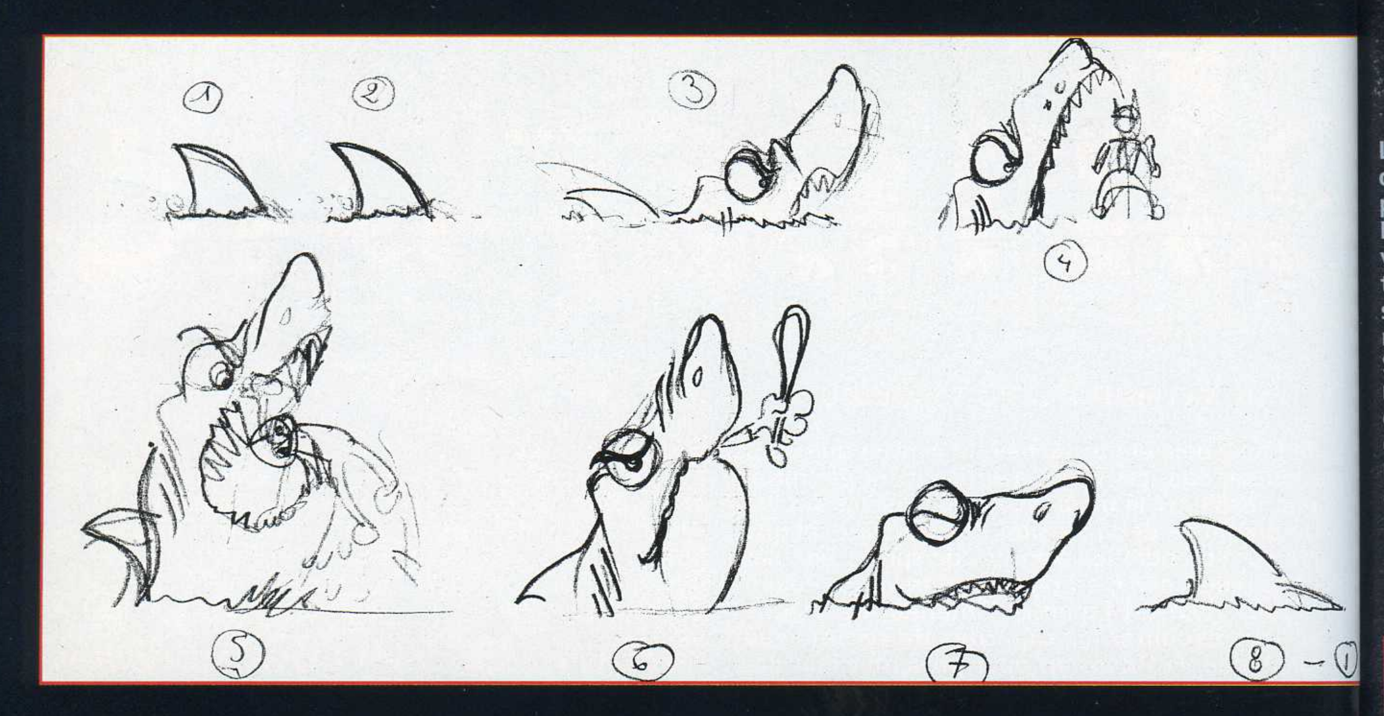


BUNNY BRICKS

ST-AMIGA-PC-MAC MONOCHROME - Photos ST
Sortie prévue en Septembre.

Mélange savant entre un casse-briques et un jeu de baseball, Bunny Bricks met en scène un lapin nerveux armé d'un batte de baseball qui a bien l'intention de tout casser. La version finale proposera 6 mondes comportant 6 tableaux chacun. Dans chaque tableau Bunny doit frapper une balle pour la renvoyer vers des briques afin de les détruire. Certaines briques laisseront tomber des options, comme la mitraillette qui permet de tirer directement sur les briques, ou, entre autres, le gant qui permet de garder la balle en main et de la renvoyer ou vous désirez.

Les mondes que vous allez traverser sont les suivants: la plage, avec Sharkouin le requin, qui viendra vous dévorer si vous laissez passer la balle, le paradis avec Napoléon qui tentera de détourner vos tirs, l'espace où des Aliens tenteront de vous aspirer dans leur vaisseau, la jungle, l'enfer et le terrain de baseball.





Les tableaux vous poseront souvent des énigmes plus ou moins complexes, vous devrez taper sur tel ou tel levier pour ouvrir une barrière, qui donne accès à d'autres briques à détruire; sur tel personnage qui se mettra à tirer et à détruire des briques que vous ne pouvez atteindre tout seul, et tout un tas d'autres difficultés tordues.
Actuellement, Bunny Bricks tourne complètement et la plupart des tableaux sont terminés, il ne rest plus qu'à faire les réglages de vitesse et de maniabilité.
Mais qui a travaillé sur ce logiciel?



Jean-Christophe Charter - graphiste depuis 1988, Jean-Christophe s'est présenté chez Silmarils avec ses dessins alors que l'éditeur cherchait des gens à prendre à l'essai. Jean-Christophe n'avait jamais dessiné sur ordinateur avant le jour de l'entretien, et ce sont des dessins sur papier qu'il a présenté.
Depuis il a travaillé sur Mad Show, Fétiche Maya, Colorado, Starblade, Metal Mutant, Storm Master, Ishar et maintenant Bunny Bricks. Jean-Christophe travaille d'abord sur ST, puis retouche les écrans sur Amiga pour les passer en 32 couleurs.
Jean-Christophe apprécie tout particulièrement de changer de thème d'un soft à l'autre, passer d'Ishar à Bunny Bricks lui convient parfaitement.





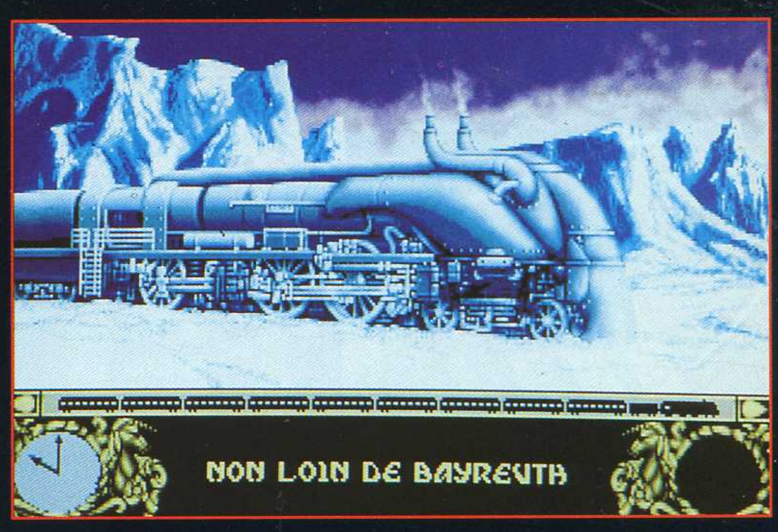
Michel Pernot - programmeur depuis 3 ans, Michel est arrivé en même temps que Pascal Einsweiler, en fait ils se connaissaient depuis le lycée et ont développé Thargan ensemble. Depuis il a travaillé sur Starblade, Crystals of Arborea, Boston Bomb Club, Ishar et maintenant Bunny Bricks.
Michel programme depuis six ans environ, une année d'étude en école d'Informatique de Gestion lui a donné des bases qu'il apprécie encore maintenant. Dans l'avenir il aimerait continuer dans le sens d'Ishar, approffondir le travail sur les reliefs. Michel Pernot joue aux échecs, pratique un peu les arts martiaux et aime écoute Nina Hagen ou les Stranglers en bossant.



HELL'S EXPRESS

AMIGA-ST-PC-MAC- Sortie fin 93 - Photos PC

Le développement d'Hell's Express vient tout juste de démarrer, pour l'instant il n'y a que trois écrans graphiques visualisables, mais ils sont déjà superbes. Hell's Express est un jeu de stratégie-simulation-aventure, où vous luttez aux commandes d'un train contre un pouvoir totalitaire qui veut votre peau. L'action se passe plusieurs siècles après l'Apocalypse, sur la Terre maintenant recouverte de glace. Votre but et de redonner vie au Soleil, vous ne savez pas encore comment, mais l'acharnement que montre la compagnie des Trains à vous en empêcher semble indiquer que c'est possible, et que cela dérange beaucoup. La compagnie des Trains règne en maîtresse absolue sur la planète, et la disparition des glaces serait synonyme de sa disparition à elle.
Dans la lignée de Storm Master du même éditeur, Hell's Express a le mérite de nous emmener dans un monde et une action très originale, rappellant un peu la série de La Compagnie des Glaces.



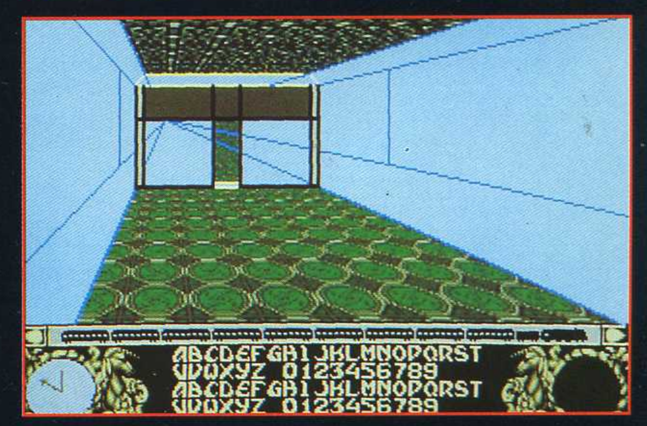


Un grand travail de recherche et de documentation a été effectué pour élaborer le scénario d'Hell's Express. Les gens de Silmarils ont même été jusqu'à lire la collection complète de La Vie du Rail, faut en vouloir.



«ALLEZ TCHAO, ET DESOLE POUR LA PORTE»

Mais après tout cela, hum? Que nous prépare Silmarils? Eh bien, Ishar II devrait sortir début 93 sur ST, Amiga PC 256 et Mac. Le jeu reprendra les personnages du premier épisode et les enverra dans une aventure se déroulant sur plusieurs îles.
Dans le courant 93, devrait sortir une version PC CD-Rom de L'Odyssée où vous prendrez le rôle d'Ulysse. Simarils annonce déjà qu'Ishar sortira sur le Falcon 030 d'Atari dès la sortie nationale de cette machine. Ça risque de faire très mal vu les capacités techniques de cette machine. Capacités annoncées et donc à prendre avec des pincettes.





Depuis quelque temps, Silmarils est suffisamment bien installé en Europe pour vivre et continuer à sortir des produits de qualité. Mais l'activité de Silmarils devrait s'étendre au monde entier très bientôt, de grandes sociétés américaines que nous ne pouvons encore citer ont en effet pris contact avec l'éditeur français pour distribuer Ishar aux States. Une sacré nouvelle qui risque bien de propulser Silmarils très haut dans la scène international!
Bref, de nombreux softs devraient sortir dans les mois à venir, mais nous auront l'occasion d'en reparler à l'occasion des previews et des tests.



COKTEL VISION



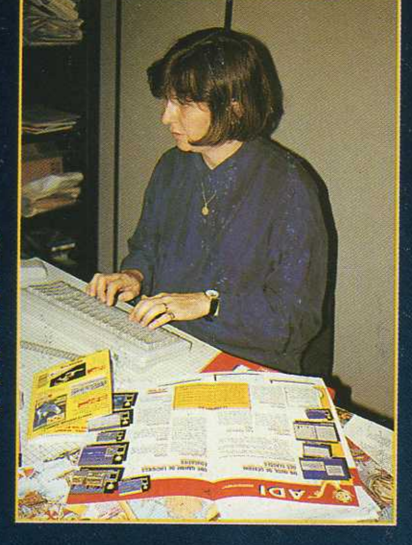
ROLAND OSKIAN
Co-fondateur de la société, Roland Oskian en est aussi le premier programmeur puisqu'il a réalisé Business+, le premier soft sorti sous le label Coktel Vision.

Depuis le premier jeu sorti en 85, Coktel Vision a bien évolué, restant toujours le plus proche possible de l'évolution technologique. Il n'est donc pas étonnant de constater que les prochains produits Coktel auront tous le CD-Rom et le CDI comme support. Petit tour chez un éditeur qui prend des allures de pionnier.

En 1985, Roland Oskian et un de ses amis créent Coktel Vision. La société démarre en éditant des jeux sur Thomson, développe plusieurs jeux, des éducatifs aussi, et décide au début de l'année 89 d'investir massivement dans la réalisation d'une gamme d'éducatifs de qualité. C'est la naissance d'ADI, un logiciel au principe modulaire, à l'environnement évolué et intelligent. Toute la boîte se met à travailler sur ce projet de grande envergure, allant jusqu'à organiser des réunions hebdomadaires avec un conseiller en ergonomie. Le développement demande quasiment 2 ans de travail et ADI est lancé sur le marché en 1990. Le succès s'affirme aussitôt, depuis sa sortie ADI s'est vendu à plus de 100 000 exemplaires rien qu'en France. Chiffre colossal et unique dans le genre.

Ces ventes donnent la force suffisante à Coktel Vision de se lancer dans des développements de longue durée permettant l'expérimentation dans de nouvelles technologies. C'est le cas avec la réalisation de jeux sur CD-Rom PC (AGE, Fascination,...), mais aussi avec la création de titres sur CDI, ce qui, pour l'instant, est encore assez peu courant.

Plusieurs titres sont en cours de finition chez Coktel et devraient sortir à la rentrée. Passons-les en revue, en commençant par Inca dont nous avons déjà parlé dans les previews, et qui est maintenant terminé.



SABINE DAVID
La gamme ADI passionne tous les gens de Coktel, tous ont d'ailleurs participé à sa réalisation à un niveau ou un autre. Mais Sabine David, chargée des relations publiques et s'occupant de toute la gamme ADI, est peut-être la plus acharnée. Il faut dire qu'elle aussi attend un petit Adibou qui devrait arriver très bientôt.



INCA - PC CD-ROM

1992, El Dorado se réveille dans la ville de Païtiti. Encore groggy, El Dorado sort d'un sommeil de 500 ans, mais il ne sait pas encore qu'il a dormi tout ce temps. Bientôt une boule dorée apparaît devant lui, à l'intérieur un vieil inca le regarde amusé: c'est Huaynacapac, son grand-père, père de son père Atahualpa, tué par les conquistadors. Huaynacapac explique qu'El Dorado est l'élu, rien que ça, et qu'il est maintenant temps qu'il retourne lutter contre ceux qui ont fait disparaître son peuple. El Dorado devra retrouver les Pouvoirs, disséminés en plusieurs endroits de l'espace temps, pour devenir l'Inca, le dieu vivant.

Malheureusement, l'ennemi juré du peuple Inca, Aguirre, est lui aussi à la recherche des Pouvoirs, et il dispose de nombreux hommes à son service prêts à remuer l'univers tout entier pour obtenir les montagnes d'or qu'on leur a promis depuis longtemps. A bord de son vaisseau en forme de Tumi, à l'origine un couteau sacrificiel, El Dorado part en quête du premier Pouvoir: le temps.

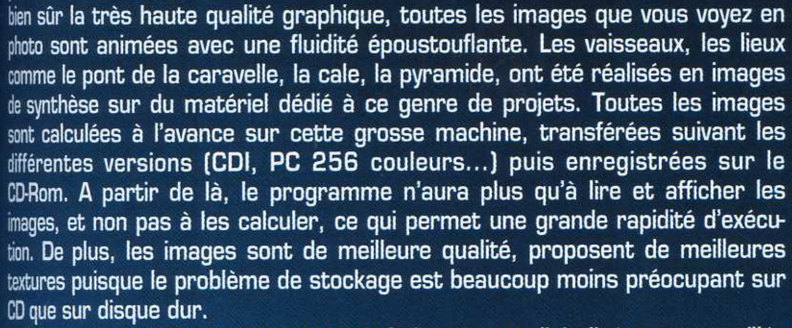


En direction de la planète où est caché le Pouvoir, le joueur, aux commandes du Tumi, doit éviter des météorites qui lui foncent dessus. Dans l'espace, les conquistadors viendront souvent embrouiller notre héros, leurs vaisseaux sont en forme de dagues. Une fois sur la planète, El Dorado sera confronté à de nombreuses énigmes, il devra déjouer tout un tas de pièges conçus, il y a maintenant bien longtemps, par ses ancêtres.

Plus tard, à la recherche d'un autre Pouvoir, El Dorado sera attiré sur la caravelle d'Aguirre, celui-ci réussira à emprisonner notre héros naissant, et tentera de le corrompre, de le faire travailler pour lui. Enfermé dans la cale, El Dorado a quelques heures pour réfléchir, mais c'est tout vu, il n'y a qu'une chose à faire: s'évader. Ce sera l'occasion de se promener dans une caravelle gigantesque à l'aspect "labyrinthesque", avec des ennemis cachés dans tous les coins.

D'autres séquences pleines d'action et d'énigmes attendent El Dorado, il devra se rendre dans une pyramide maya, il disputera de nombreux combats dans l'espace contre les Conquistadors et rencontrera et sauvera une jeune et charmante demoiselle qui l'appellera à l'aide.

Plus qu'un jeu, Inca est un véritable film interactif.



Actuellement développé sur PC CD-Rom, Inca devrait sortir en septembre en version disque dur (un peu remaniée, avec moins de graphismes) et en version CDI. D'autres versions micros ou consoles sont envisagées.

Ce qui frappe le plus dans Inca, c'est bien sûr la très haute qualité graphique, toutes les images que vous voyez en photo sont animées avec une fluidité époustouflante. Les vaisseaux, les lieux comme le pont de la caravelle, la cale, la pyramide, ont été réalisés en images de synthèse sur du matériel dédié à ce genre de projets. Toutes les images sont calculées à l'avance sur cette grosse machine, transférées suivant les différentes versions (CDI, PC 256 couleurs...) puis enregistrées sur le CD-Rom. A partir de là, le programme n'aura plus qu'à lire et afficher les images, et non pas à les calculer, ce qui permet une grande rapidité d'exécution. De plus, les images sont de meilleure qualité, proposent de meilleures textures puisque le problème de stockage est beaucoup moins préocupant sur CD que sur disque dur.

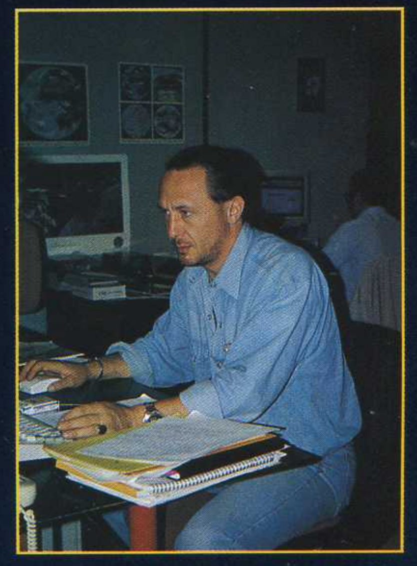
Les personnages apparaissant dans le jeu ont été digitalisés et retravaillés avec Deluxe Paint, utilisant les techniques de la vidéo, autant dire que les animations sont superbes. Certains décors, plus classiques, ont directement été dessinés sous Deluxe.

Côté son Inca réserve de très bonne surprise à l'utilisateur qui le fait tourner pour la première fois. Coktel Vision n'a pas lésiné sur les moyens, et des séances en studio d'enregistrement avec des musiciens professionnels ont été organisées. résultat, 35 minutes de musiques destinées à vous accompagner tout au long du jeu, et des voix digitalisées qui font parler les personnages à l'écran. Malheureusement, ces voix sont en Anglais, la version CDI par contre proposera toutes les langues.

De nombreux outils de programmation internes à la société ont été développés pour Inca, ces outils serviront pour les prochains produits Coktel de ce genre.

COKTEL VISION





YANNICK CHOSSE
scénariste et directeur artistique d'Inca

Yannick est rentré à Coktel Vision il y a quatre ans de cela, avec son book d'aéros sous le bras. Il a donc commencé à faire des jaquettes de jeux, mais très vite, lui qui n'avait jamais touché un ordinateur, il s'est mis à tâter de la souris et du programme de dessin. Yannick Chosse a plusieurs cordes artistiques à son arc; designer, illustrateur, réalisateur vidéo, Yannick a intégré tout ce qu'il a appris, toute l'expérience qu'il a accumulé par la pratique de plusieurs métiers pour la réalisation d'Inca.



COKTEL VISION





GOBLIINS 2 - LE PRINCE BOUFFON - PC

Vous connaissez déjà les Gobliins, peut être avez-vous eu la chanc de les mener jusqu'au bout de leur aventure. Voici deux nouvelles figures qui vont avoir pas mal d'aventures aussi: Fingus et Winkle.

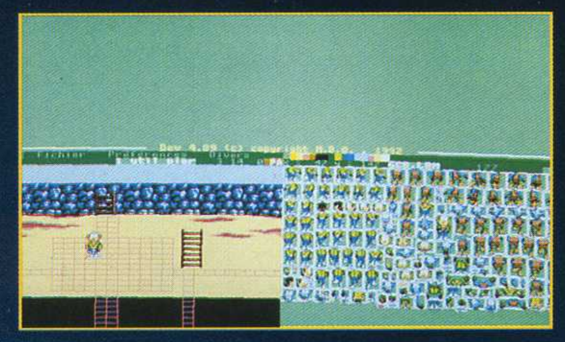
Fingus est sérieux, prudent, sympathique mais pas trop courageux Winkle est un oiseau bleu étrange, courageaux, fonceur et destructeur, il est le complément idéal de Fingus. Tous les deux ont été attirés dans cette aven ture par l'argent, par la récompense promis par le roi. Le fils du roi a été enlevé par un sorcier qui s'est installé sur le trône d'un royaume lointain. Le fils du roi des Gobliins a été transformé en bouffon, et nos deux amis Fingus et Winkle doivent le délivrer et le ramener dans le pays des Gobliins.

Gobliins 2 reprend les principaux caractéristiques du premier épisode, mais cette fois les deux personnages peuvent agir simultanément. Vous pouvez, par exemple, cliquez sur Fingus, le faire se déplacer, et pendant qu'il se rend sur le lieu que vous lui avez indiqué, cliquer sur Winkle et lui faire faire une autre action. Cette technique de simultanéité est utilisée dans pratiquement toutes les énigmes, le jeu demande donc encore plus d'adresse et de réflexion.

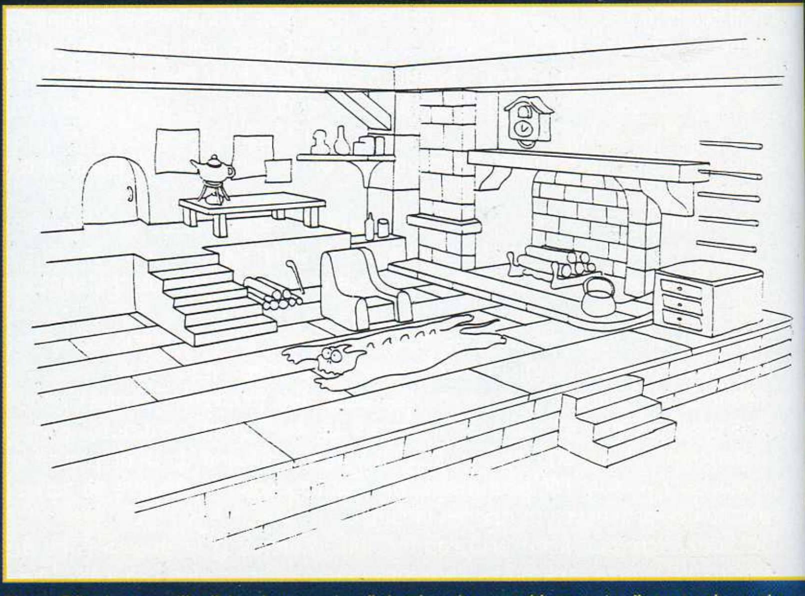




Pour la réalisation des deux épisode des Gobliins, des utilitaires maison ont été utilisés. Développés par les programmeurs installés à Bordeaux, ces soft permettent de régler toutes les animations et leurs enchaînements très aisément. En fait, tout marche comme un séquenceur musical, avec un trois pistes pour les animations, une piste pour le son, une piste pour les animations de décors et une autre pour les éventuels changements de palette. Les graphistes travaillent sur les animations et les placent sur les pistes pour qu'elles enchaînent les autres animations adéquates.



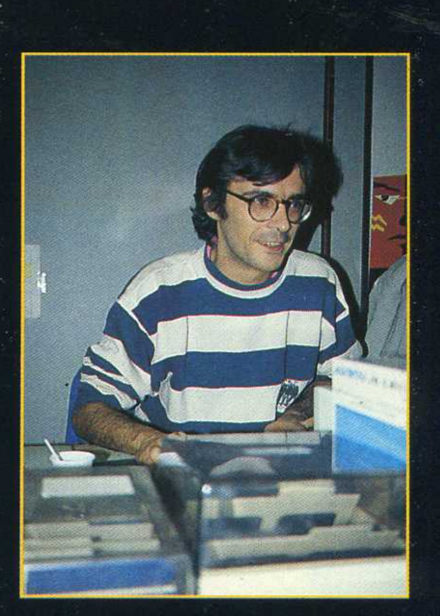




Pierre Gilhodes travaille d'abord sur papier, il dessine chaque tableau et étudie toutes les actions que devra effectuer le joueur avant de digitaliser le croquis et commence le travail graphique.

PIERRE GILHODES: scénariste et graphiste de Gobliins et Gobliins 2.
Pierre Gilhodes travaille à Coktel Vision depuis maintenant trois ans. Au début, Pierre a travaillé sur divers éducatifs puis sur des jeux Coktel de l'époque en apportant quelques touches graphiques. Très vite, l'idée de Gobliins germe dans sa tête, même si au départ il voulait en faire un jeu d'arcade où trois personnages tiraient de trois façons différentes. Il se met à travailler sur les graphismes mais n'est pas satisfait du résultat et laisse le projet de côté. La seconde tentative quelque temps après sera la bonne, et intègrera la notion de jeu d'aventure, ainsi que tout le côté amusant qui fait le charme du jeu que nous connaissons maintenant. Le premier Gobliins présentait 3 personnages, le second en proposait deux, le troisième n'en mettra qu'un en action.

COKTEL VISION



Christian Laly: graphiste, au travail. Il participe à la réalisation de certains tableaux de Gobliins 2. Pierre Gilhodes lui donne les planches de sprites et les décors qu'il a réalisé, et Christian Laly est chargé de régler les animations qui seront présentes dans ce tableau.



La différence de caractère des deux personnages est gérée pour garder une certaine logique du jeu.

Par exemple, Fingus qui est plutôt trouillard peut très bien refuser de faire certaines actions, vous pourrez alors demander à Winkle de le faire. Le contraire peut aussi se passer, Winkle est une brute peu diplomate, dans certains cas cela lui causera des problèmes, alors que Fingus rentre plus facilement en contact avec les autres personnages.

Toujours aussi maniable et mignon graphiquement parlant, Gobliins 2 est moins linéaire que son prédécésseur. Vous pourrez, par exemple, passer un tableau pour y revenir plus tard et y faire d'autres actions avec des objets récupérés ailleurs. Les deux personnages ne meurent pas, ce qui laisse une liberté totale au joueur qui, maintenant, osera tenter des actions un peu loufoques sans craindre de stopper sa partie.

Il y a encore plus d'animations que dans le premier volet, et celles-ci sont toujours aussi drôles. Les personnages de Gobliins sont vraiment attachants, et il n'est pas étonnant que l'équipe de Coktel prévoit déjà un troisième épisode.

Gobliins 2 sortira début Octobre en version PC Disk Dur, puis en Novembre sur PC disquettes, ST et Amiga. Des versions CD-Rom et CDI devraient voir le jour en 93.



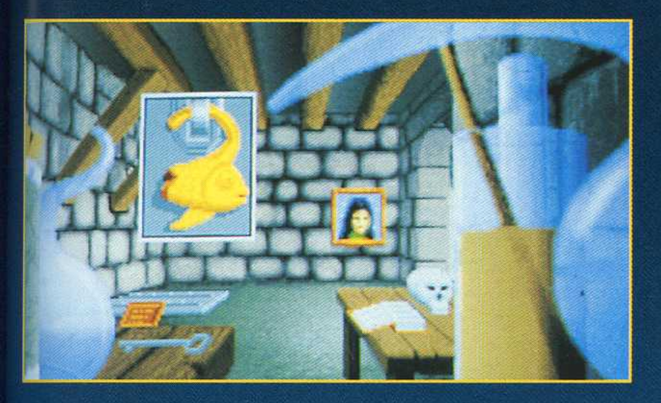
WEEN - PC

Autre produit qui sortira à la rentrée chez Coktel Vision: Ween, un jeu d'aventure médiévale fantastique.

Okhram vieillit, il commence à perdre ses pouvoirs, lui qui protégeait le royaume des Roches Bleues avec sa magie ne peut plus faire grand chose. Bien sûr, l'abominable sorcier Kraal en profite pour envahir le pays.

Le joueur prend le contrôle de Ween, le petit fils d'Okhram, qui a été choisi pour délivrer le royaume en accomplissant la prophétie. Ween devra réunir trois grains de sable puis les porter dans un sablier gardé dans le sanctuaire.







COKTEL VISION

La prophétie a un effet immédiat, tous les ennemis de celui qui place les grains de sables disparaissent. Si Ween réussit à placer les trois grains de sable alors Kraal ne sera plus qu'un mauvais souvenir.

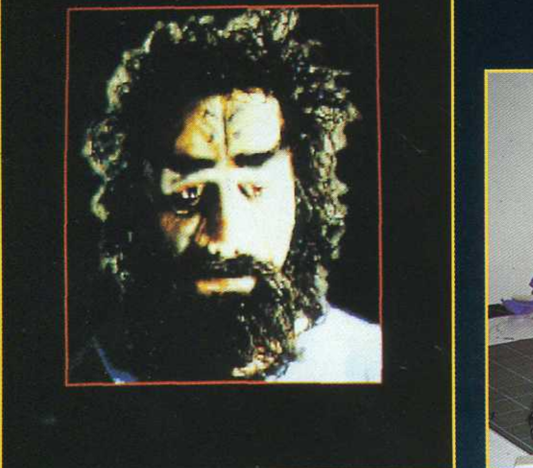
Plusieurs personnages tournent autour de Ween: Petroy, son meilleur ami, et Urm la chauve-souris vampire qui raffole des fraises. Si Ween lui en donne Urm fabrique tout de suite de l'or, c'est comme ça, Urm a un fonctionnement, il est vrai, un peu particulier.



Pour que le jeu reste passionnant sans stresser ou énerver le joueur, il est impossible de mourir dans Ween. Vous pourrez être plus ou moins bloqué, mais jamais votre personnage ne disparaître. Là encore, cela permet de laisser toutes les libertés au joueur qui n'a pas peur d'essayer des tas d'actions variées sans craindre de représailles trop définitives.

Les graphismes de Ween sont superbes, ils ont été directement pensés et travaillés en 256 couleurs, et les écrans utilisent réellement ces possibilités. De nombreuses animations sont présentes dans le jeu, notamment quand vous rencontrez des personnages. Ces anims ont été réalisées à partir de digitalisations retravaillées.

Le mode de contrôle du jeu est simple et instinctif, le joueur déplace un curseur qui se transforme selon les actions que vous pouvez faire avec ce que vous pointez sur le moment. Ce principe sera désormais utilisé dans tous les jeux d'aventure de Coktel Vision. Trois jokers sont offerts au joueur en début de partie. ils pourront être utilisés pour obtenir des aides dans des lieux vraiment trop difficile à votre goût. mais attention, il n'y en a que trois, il s'agit donc de ne pas les dilapider.





Elément très intéressant dans Ween, de nombreux passages, de nombreuses difficultés peuvent être résolues de plusieurs façons, toujours par souci de liberté du joueur. Les énigmes proposées tout au long du jeu sont sacrément coriaces, et le joueur devra faire preuve d'une très grande imagination.

Ween sort fin septembre en versions PC Disk Dur et Disquettes, puis en 93 sur CD-Rom et CDI.

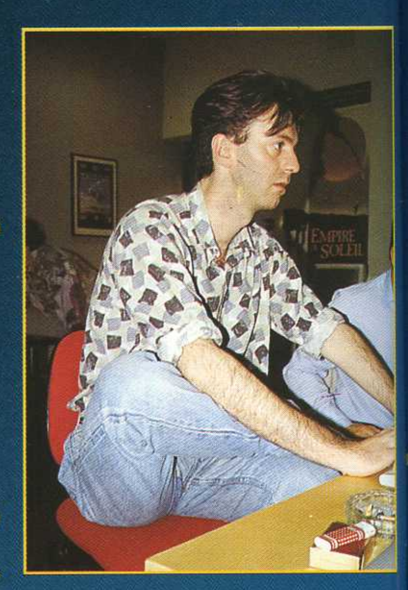
Pour la réalisation de certains écrans graphiques des masques en plastique ont été utilisés. Digitalisés puis retravaillés ils ont permis l'élaboration d'animations réalistes.





JOSEPH KLUYTMANS:
scénariste et graphiste de Ween

Joseph Kluytmans travaille à Coktel Vision depuis 4 ans. Il a déjà participé à la réalisation d'un certain nombre de jeux, il a bossé en temps que scénariste et graphiste sur: Adibou, Cougar Force, Indian Mission, Legend of Djel, et maintenant Ween. Avant de bosser dans le monde de la micro, Joseph était créateur de petits jeux de rôles pour Super Picsou Géant, et de jeux cartonnés pour Mickey. Si votre petit frère joue tous les jours avec un flipper en carton qu'il a eu dans Mickey, c'est Joseph qui en est l'auteur.



DORALICE

COKTEL VISION

Avec Doralice, Coktel Vision se lance dans une toute nouvelle aventure, la réalisation d'un jeu axé à un pourcentage très élevé vers la vidéo. Des comédiens et des figurants ont été filmés en vidéo pour ensuite être digitalisés et portés sur ordinateur. Ces personnages seront intégrés dans des décors eux aussi filmés et digitalisés, ou bien dans des décors en images de synthèse. Le résultat devrait donner quelque chose de tout à fait étonnant au niveau graphique.

Pour mener à bien un projet comme celui-ci, il faut aborder le développement d'une manière radicalement nouvelle. Si d'habitude on fait des plans, on écrit le scénario et on note la plupart des éléments d'un jeu d'aventure avant de commencer la réalisation, ici il faut carrément se lancer dans l'écriture d'un story-board. L'équipe de tournage ira ensuite filmer tous les objets, dans toutes les positions, ainsi que les lieux avec toutes les combinaisons d'ouvertures de portes, de chaises déplacées, de lumière allumée, éteinte, bref, tout doit être prévu. Chose peu commune, un mannequin professionnel a été engagé pour tenir le rôle du personnage principal du jeu, Doralice. Il n'est ici pas question de dessiner les personnages.

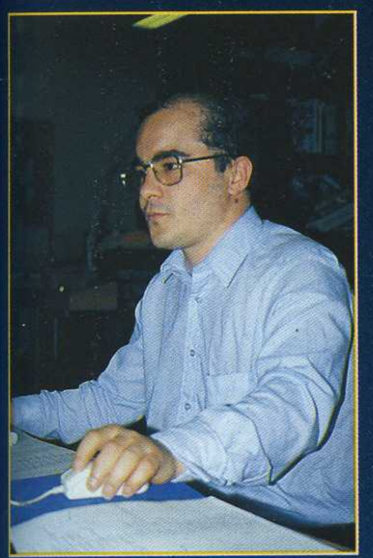
Mais parlons un peu du scénario très bien ficelé qui sert de charpente au jeu. Doralice, l'héroïne de Fascination que vous connaissez peut-être déjà, est de retour. Elle se rendra dans un manoir breton complètement isolé, et lors d'une visite dans la cave, elle vera apparaître un homme très étrange. Sans trop dévoiler le scénario, disons que les voyages dans le temps ont une importance primordiale dans Doralice, et que des incidents généalogiques risquent d'être provoqués par l'héroïne qui se retrouve dans le passé et croise des membres plus ou moins éloignés de sa famille.

Pour l'instant rien n'a été porté sur ordinateur, mais nous avons pu admirer les images déjà tournées, et plus particulièrement l'actrice qui tient le rôle de Doralice. Les auteurs semblent bien penser à tous les petits détails, et Doralice risque bien d'être un des jeux d'aventures les plus riches qu'il soit.

Sortie prévue en octobre 92 sur PC Disk Dur 256 couleurs, Amiga, ST et PC 16 couleurs. En 93 sur PC CD-Rom et CDI.

Par Seb, notre envoyé spécial en patins à roulettes avec turbo intégré.

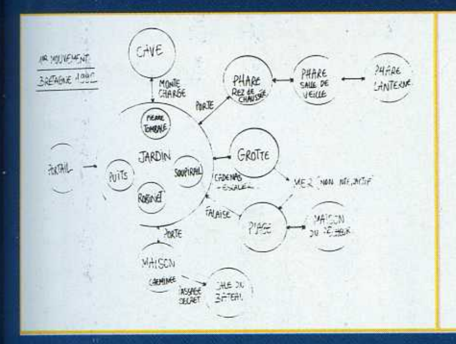


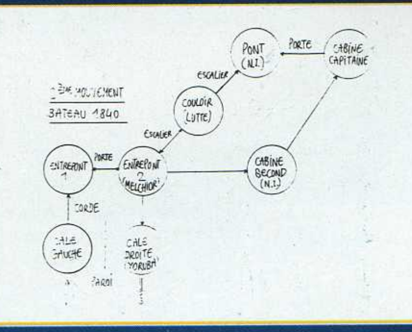


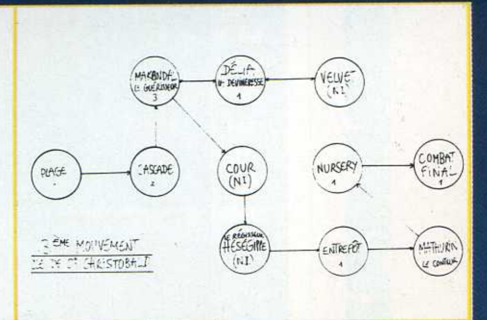
RASHEED:
Graphiste sur Ween et Doralice
Rasheed a bossé sur bon nombre de produits Coktel Vision. En ce moment, il participe à la réalisation de Ween, il dessine certains tableaux, certaines animations, et s'occupera des graphismes de Doralice. Il connait déjà bien le personnage puisqu'il a travaillé sur Fascination, et devrait nous offrir d'autres images, disons émouvantes, comme il y en avait dans ce précédent épisode.



MURIEL TRAMIS:
Scénariste de Doralice
Ce n'est pas le premier jeu d'aventure que Muriel Tramis couche sur le papier avant qu'il ne prenne vie sur ordinateur, Doralice en fait partie, mais avant il y avait déjà Fascination. Muriel définie tous les lieux, écrit un scénario complet et détaillé avant de le présenter à l'équipe qui sera chargée de le développer. Ensuite, la collaboration reste permanente, pour que le jeu garde ses orientations d'un bout à l'autre.



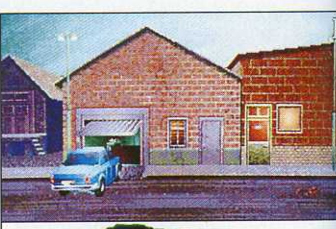




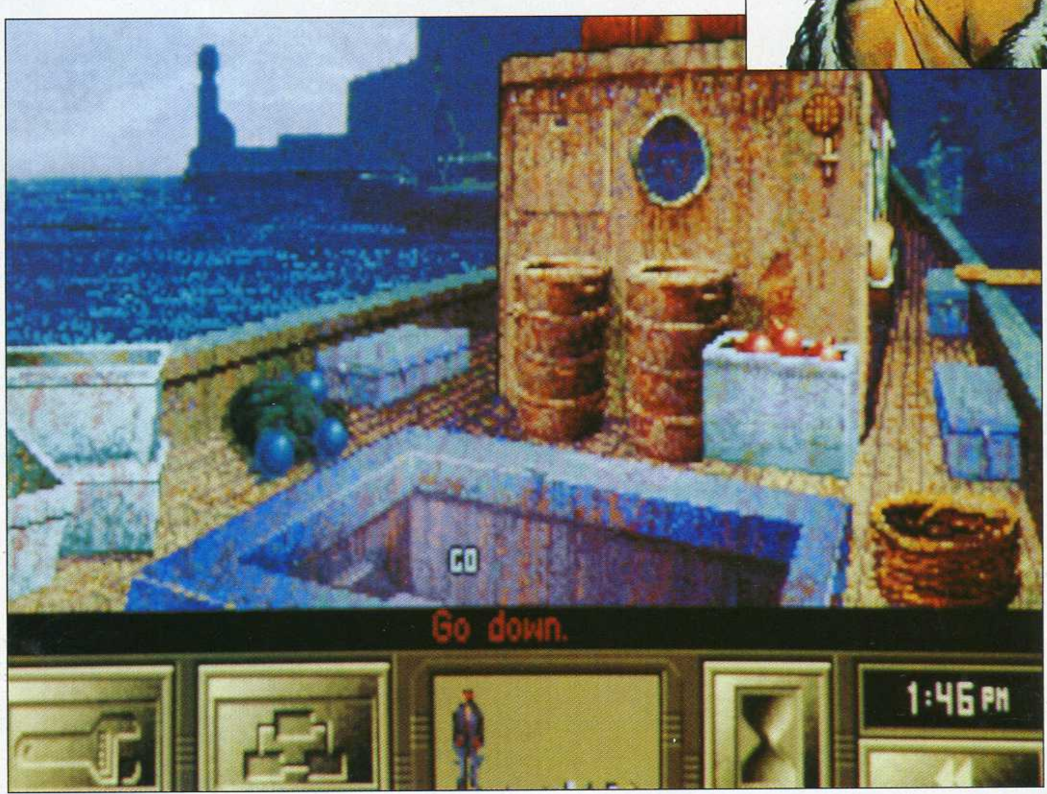
KGB

preview sur  **Editeur : VIRGIN**



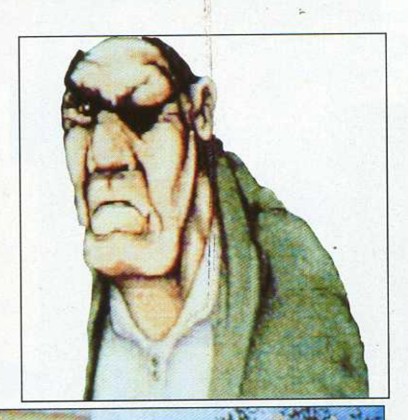




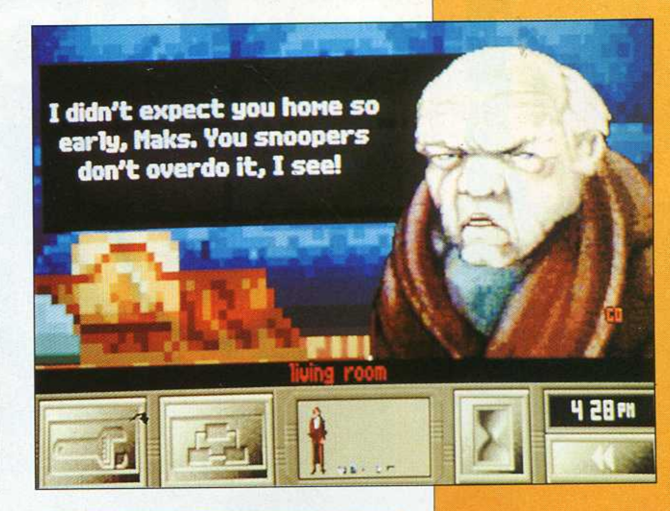




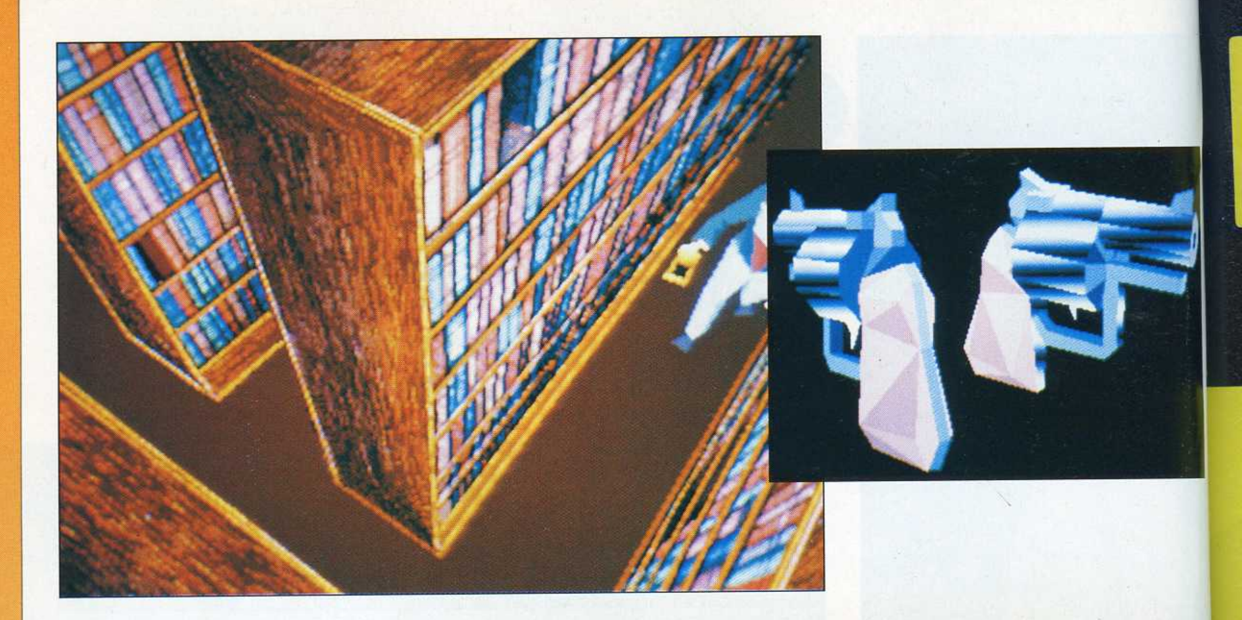


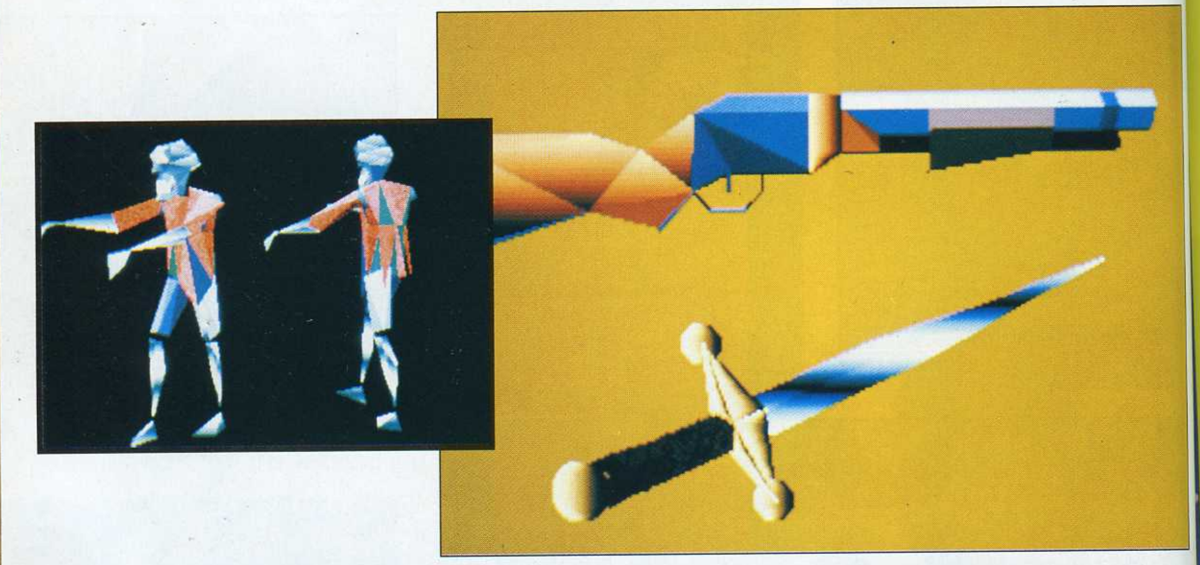







A la rentrée sortira sur PC le jeu KGB édité par Virgin et réalisé par l'excellente équipe de Cryo. Le scénario, qui fait plus d'une centaine de pages, est l'un des plus complexe jamais écrit pour un jeu. Il s'agira en effet de déméler un complot ourdi par des membres du KGB, avec tout le background "film d'espionnage" habituel, à savoir agents doubles, triples, quadruples et paranoia à tous les étages. Pendant la partie, il sera possible d'imprimer ses propres aventures. Attention, quand je parle d'imprimer, il ne s'agit d'une simple copie des fichiers textes mais d'un véritable roman écrit en bon français se modifiant au fur et à mesure de votre progression. Le jeu, du genre "plus orienté objet, tu meurs", est conçu comme un gigantissime patchwork d'élément de décors, de personnages et de lieux. Naturellement, ce sera en français à l'écran. Le graphisme, réalisé d'après des dessins du type de ceux que nous vous présentons ici est entièrement digitalisé et retravaillé. Le scénario est de Johan "Crash Garett" Robson, la programmation de Yves Lamoureux, les graphismes de Michel Rho et Didier Bouchon, les animations de Sohor Ty et la musique de Stéphane Picq.
Une révolution d'Octobre, somme toutes.





CALL OF CTHULHU





L'action se passe en Lousiane dans les années 20. Oh, pas la Louisiane des romans de plage, avec l'allée de bougainvilliers conduisant au fronton blanc, mais un pays fétide où sont posées de vieilles maisons pourrissantes. C'est dans l'une d'elles que le héros du logiciel emménage à la nuit tombée. Derceto, c'est le nom de cette demeure, est une maison étrange dont le précédent locataire, Jeremy Hartwood, s'est récemment suicidé au grenier, apparemment sans raison. Dans ce jeu d'arcade/aventure, votre mission sera de démêler le mystère, et surtout, de survivre dans un univers terrifique où IH.P. Lovecraft, écrivain dont l'oeuvre vacille toujours au bord du gouffre de l'horreur la plus indicible a créé un fond de tourments éternels et chute folle. Oui, c'est lourd comme phrase mais il faut avouer que ce brave Howard n'a jamais fait dans la dentelle, que les grands molosques me pardonnent. Cela dit, le jeu en 256 couleurs VGA à l'air très beau. Lors de vos déplacements d'une pièce à l'autre, vous serez suivi comme si vous étiez filmé. Faute d'avoir pu admirer à temps une démo de la chose, je me garderai de tout commentaire mais si le ramage (les animations) est aussi beau que le plumage (les écrans fixes), on devrait tenir un grand titre, digne de figurer dans la bibliothèque d'Arkham et dont on parlera même au-delà des sept mers, là où rampent le chaos et les serviteurs infernaux de Dagon que seul fait fuir Yog Sototh et les Grands Anciens lorsque tombe du ciel la couleur.

Les Top Inter Discount

Inter Discount — Hi-Fi Video Photo Radio

TOP 8 bits

LAGAF'
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
SUPERSKI 2
MICROID, AMSTRAD CPC, CPC +
WWF
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL INTEGRAL
GREMLIN, AMSTRAD CPC, CPC +
SOCCER STARS
EMPIRE, AMSTRAD CPC, CPC +
TNT 2
DOMARK, AMSTRAD CPC, CPC +
BIPACK INTERDISCOUNT
AMSTRAD CPC, CPC +
SIMULATION TOP
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +
PREHISTORICK
TITUS, AMSTRAD CPC/CPC +
SIMPSONS
OCEAN, AMSTRAD CPC, CPC +
UNIVERS 1
MICROID, AMSTRAD CPC/CPC +
MOVIES STAR
TITUS, AMSTRAD CPC, CPC +
NRJ 3
INFOGRAMES, AMSTRAD CPC, CPC +
COMPIL JOYSTICK MEGASTAR N°15
CODE MASTERS, AMSTRAD CPC, CPC +
AIGLE D'OR 2
LORICIEL, AMSTRAD CPC, CPC +

Inter Discount — Hi-Fi Video Photo Radio



LE JEU DU MOIS

JEU DU MOIS : LAGAF'

TOP 16 bits



SUPER SKI 2
MICROID, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
LAGAF'
TITUS, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
GRAND PRIX
MICROPROSE, AMIGA
ATP
SUBLOGIQUE,IBM PC
SIMULATION TOP
LORICIEL, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM/PC
ROGER RABBIT
INFOGRAMES,IBM PC
FUTURE DREAMS
SILMARILS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
FASCINATION
TOMAHAWK,IBM PC, ATARI ST/STE,AMIGA
PREHISTORICK
TITUS,ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
NRJ 3
INFOGRAMES, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
ANOTHER WORLD
DELPHINE, AMIGA, IBM PC
GOBLIIINS
TOMAHAWK, ATARI ST/STE, AMIGA, IBM PC
SOCCER STARS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC
OH NO MORE LEMMINGS
PSYGNOSIS, ATARI ST/STE,AMIGA, IBM PC
AWARD WINNERS
EMPIRE, AMIGA, IBM PC

47000 AGEN 90, bd de la République T. 35 66 93 99
49000 ANGERS C. Cial des Halles T. 41 86 11 00
64600 ANGLET C. Cial Mercure - Av. J-L. Laporte T. 59 52 40 69
74000 ANNECY 19, rue Sommeiller T. 50 51 47 22
06600 ANTIBES 2208, route de Grasse T. 93 74 18 06
84000 AVIGNON 16, rue du Vieux Sentier T. 90 85 82 10
90000 BELFORT 52, faubourg de France T. 84 28 38 21
25000 BESAN9ON C. Cial Chateaufarine, route de Dole T. 81 52 26 03
62400 BETHUNE C. Cial La Rotonde T. 21 56 98 10
62200 BOULOGNE/SUR/MER 25/27, rue Thiers T. 21 83 14 15
13480 CABRIES C. Cial Barneoud. Bat B T. 42 02 54 45
14000 Caen 87/91, rue de Bernières T. 31 86 65 30
62100 CALAIS C. Cial Continent T. 21 34 90 77
06400 CANNES Angle rue Hoche et rue du 24 Août T. 93 38 82 83
73000 CHAMBERY 8, rue Favre T. 79 70 08 03
37170 CHAMBRAY LES TOURS C. Cial Chambray 2 T. 47 28 21 30
28000 CHARTRES 19, rue du Bois Merrain T. 37 21 28 28
50100 CHERBOURG 9, rue du Commerce T. 33 01 20 90
63000 CLERMONT FERRAND 47, rue Blattin T. 73 34 09 77
60200 Compiègne 25, rue des 3 Barbeaux T. 44 86 00 02
71680 CRECHES/SAONE Gal. march. des Bouchardes T. 85 37 16 55
76200 DIEPPE C. Cial Val Druel T. 35 82 99 84
38130 ECHIROLLES C. Cial Espace Comboire T. 76 33 34 81
69130 ECULLY C. Cial Le Perollier T. 78 33 68 01
27000 EVREUX 17, rue Isambard
83600 FREJUS 805, av De Lattre de Tassigny T. 94 53 32 02
72000 LE MANS 19, rue National T. 43 77 09 94
59000 LILLE 59, rue Nationale T. 20 57 59 12
69002 LYON 26, rue Grenette T. 78 42 99 79
78200 MANTES LA JOLIE 6, av de la République T. 34 78 64 40
13006 Marseille 39, av. Cantini T. 91 78 00 61
14120 Mondeville C. Cial Supermonde T. 31 34 20 30
42000 MONTHIEU ST ETIENNE 32, rue des Rochettes T. 77 34 19 85
68100 MULHOUSE Place Franklin T. 89 32 29 52
54000 NANCY C. Cial St Sébastien T. 83 35 70 92
44000 NANTES Place du Change T. 40 48 19 96
58000 NEVERS 1, rue Hoche T. 86 21 50 40
06000 NICE 122, bd Gambetta T. 93 88 57 57
06000 NICE 4, bd Jean Jaurès T. 93 62 56 59
30000 NIMES bd Salvador Allende T. 66 29 87 96
64000 PAU 9, Cours Bosquet T. 59 83 77 08
34470 PEROLS ZAC du Fenouillet T. 67 50 02 49
66000 PERPIGNAN 26, cours Lazare Escarguet T. 68 34 07 62
59494 PETITE FORET C. Cial. Petite Forêt T. 27 29 36 90
86000 POITIERS Place du Marché N-Dame la Grande T. 49 41 63 40
17138 PUILBOREAU Rue du 18 Juin - C. Cial Beaulieu T. 46 67 24 56
21000 QUETIGNY 1, rue des Chalens T. 80 46 58 88
42300 ROANNE 21, rue C. de Gaulle T. 77 72 36 00
76000 Rouen 43, rue des Carmes T. 35 07 07 07
76000 ROUEN Avenue de Caen T. 35 03 95 15
38120 ST EGREVE Galerie Marchande Continent T. 76 75 45 50
42000 ST ETIENNE 17, rue du Président Wilson T. 77 41 75 69
69230 ST GENIS LAVAL C. Cial St Genis 2, les B. Barolles T. 78 56 43 35
45140 ST JEAN DE LA RUELLE C. Cial Auchan T. 38 43 51 20
67000 STRASBOURG Place de l'homme de Fer T. 88 22 34 00
65000 TARBES 1, av. B. Barrère T. 62 51 21 21
31500 TOULOUSE 88, allée Jean Jaurès T. 61 62 90 36
31000 TOULOUSE 7/9 Bd Lascrosse T. 61 23 90 94
10000 TROYES 7, rue de la République T. 25 73 73 89
26000 VALENCE C. Cial Valence 2 T. 75 55 98 92
59300 VALENCIENNES 19, av. Albert 1er T. 27 42 02 37
69120 VAULX EN VELIN C. Cial Grand Vire - 1, av. G. Péri T. 72 04 54 14
59650 VILLENEUVE D'ASCQ C. Cial Villeneuve 2 T. 20 91 47 85
01440 VIRIAT Galerie marchande La Chambière T. 74 23 48 82

Chez , vous trouverez aussi un grand choix de logiciels éducatifs NATHAN 

LE NOUVEAU DELPHINE

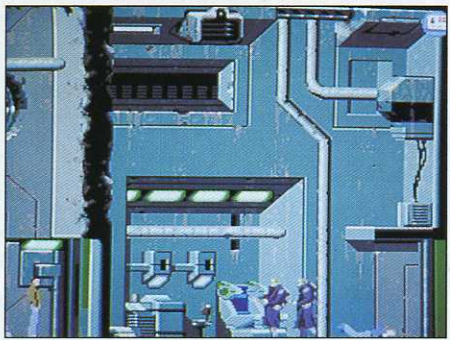
preview sur PC/AMIGA Editeur : DELPHINE SOFTWARE

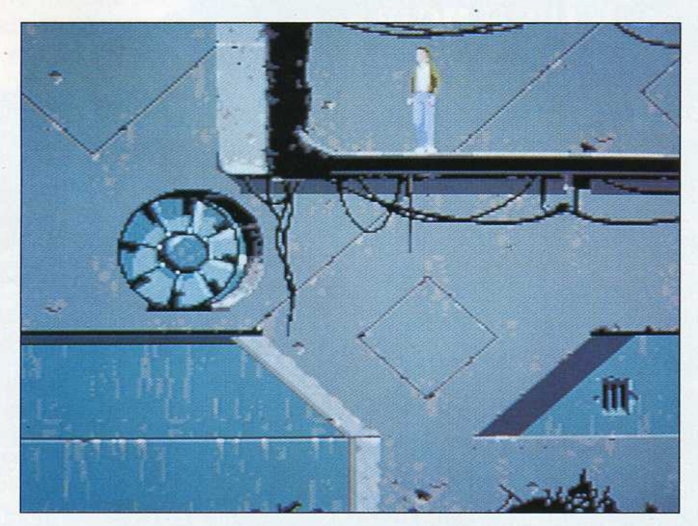




L'introduction est longue et composée de très nombreuses animations superbes. Michael est poursuivi, s'enfuit et s'écrase au milieu de la jungle.

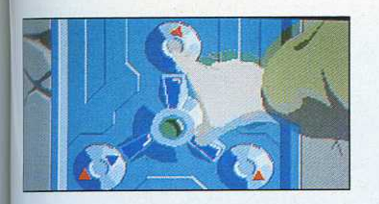


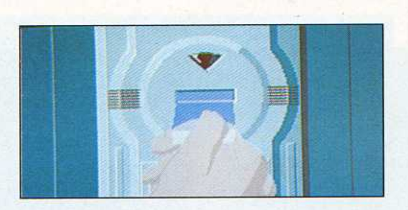
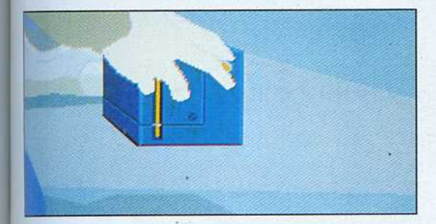
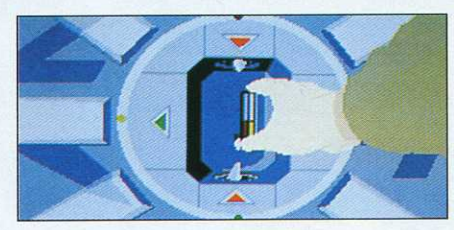






Cette preview est quelque peu particulière. D'une part, elle n'a pas de titre, celui-ci n'ayant pas encore été choisi par l'éditeur, et d'autre part les photos ont été prises sur Megadrive. J'entends déjà les fanatiques des guerres consoles/micros aboyer. Si nous montrons des photos console de ce jeu, qui devrait sortir sur micro l'année prochaine, c'est tout simplement parce que les graphismes seront identiques. Au premier coup d'œil, il n'est pas difficile de voir l'influence du sublime Another World, et c'est tant mieux, mais ce nouveau produit est déjà beaucoup plus impressionnant qu'Another World. Imaginez un petit peu.
Pour l'instant, il n'y a que deux niveaux, plus l'introduction entièrement graphique et animée. Le scénario du jeu est très bien ficelé. En résumé, ce soft

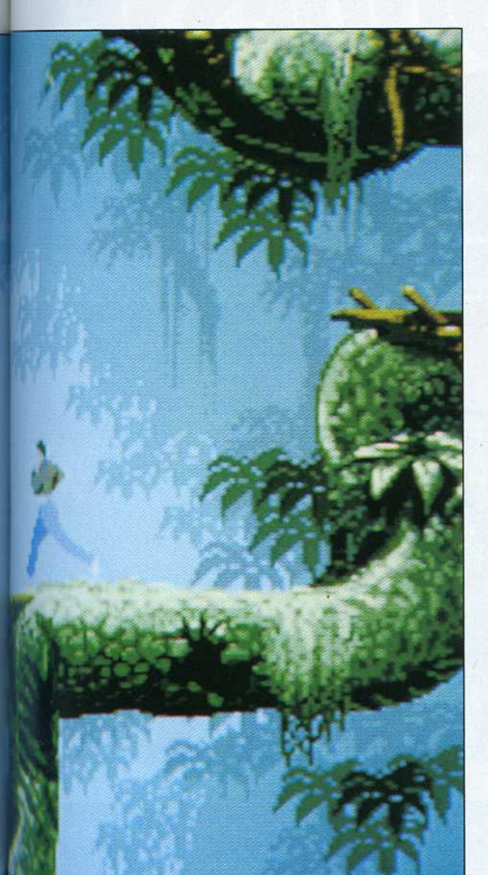


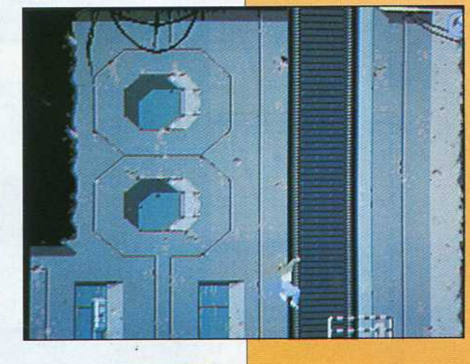




Certaines actions déclenchent l'affichage d'animations sur tout l'écran. C'est le cas quand le joueur ramasse un objet ou manipule un appareil.



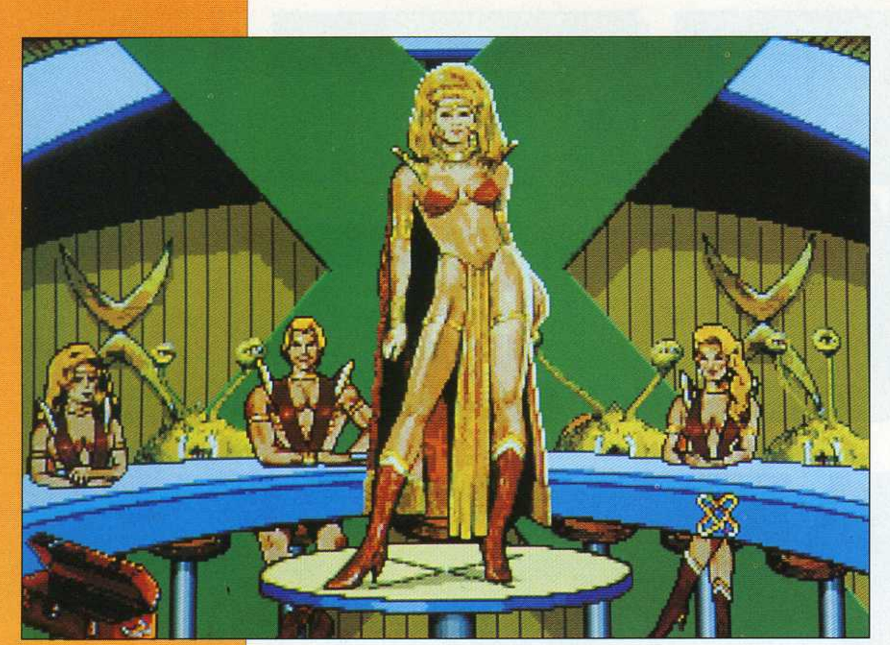

Il perd son holocube qui contient des instructions très importantes, il doit donc s'enfoncer dans la forêt pour le récupérer. Le jeu peut commencer.

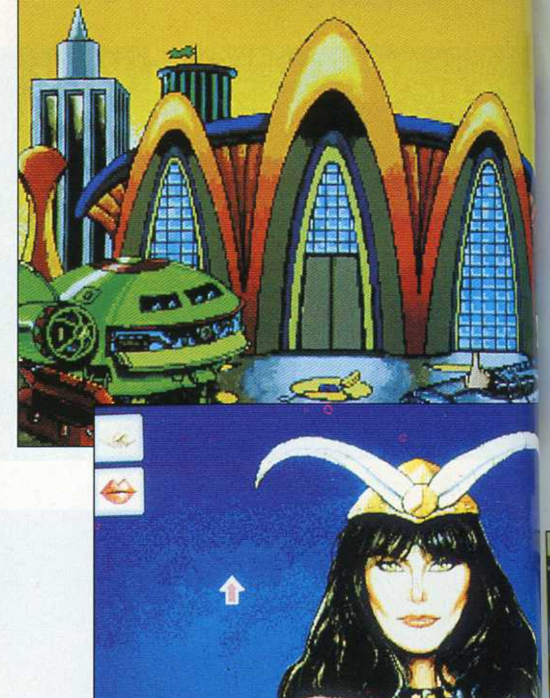





vous mettra dans la peau d'un jeune étudiant en dernière année de faculté de sciences sur la planète Titan, une colonie de la Terre. Le jeune homme a mis le doigt dans une affaire de la plus haute importance qui le dépasse un petit peu. Victime manquée de deux attentats, il se fait attrapper par des hommes mystérieux qui lui effacent la mémoire. La quête de Michael, le jeune étudiant, est donc évidente, il doit retrouver sa mémoire qu'il avait heureusement dupliquée, puis tenter d'élucider l'affaire qui met en cause tous les dirigeants de la planète.

Ceci n'est qu'un résumé du scénario, qui est beaucoup plus riche et intéressant. Surveillons tous ce produit Delphine Software, la preview offre déjà des animations, et des graphismes époustouflants.





LEATHER GODDESSES OF PHOBOS II

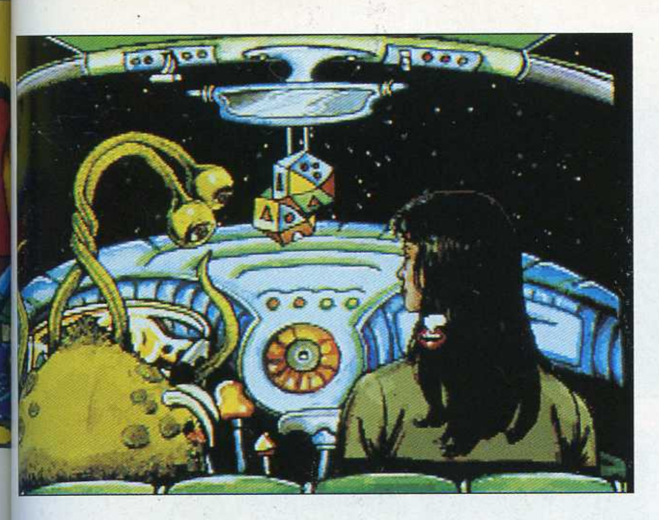
preview sur PC Editeur : INFOCOM



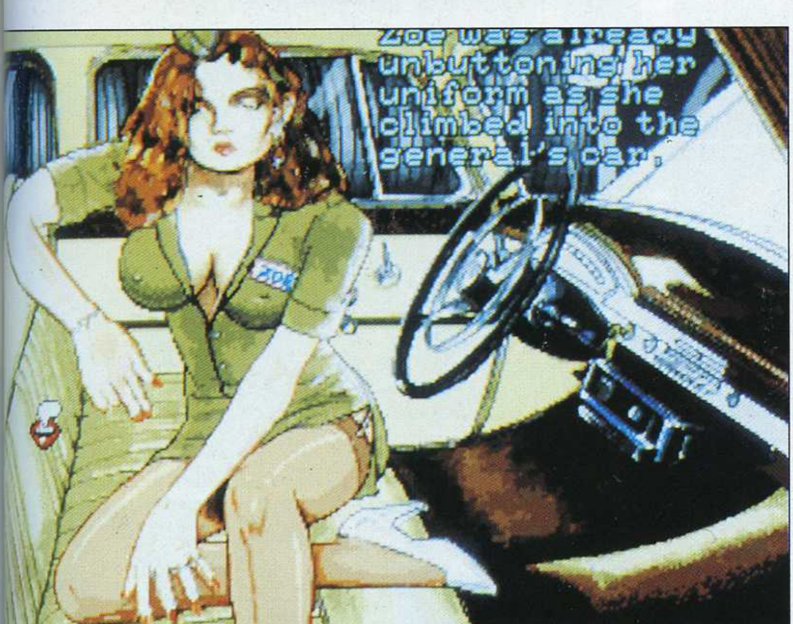


Les Déesses de cuir de la planète Phobos ont enchanté des milliers de joueurs sur Apple et C64. A l'époque, ce jeu très hot était entièrement en mode texte. Quelques années plus tard, grand retour des belles sanglées dans leurs corset de chevreau glacé avec le deuxième volet de l'histoire, distribué par Activision sous le label Infocom. Prévu pour la rentrée sur PC disque et un peu plus tard sur CD ROM, Leather II permet de retrouver l'ambiance loufdingue des creeps, ces bandes dessinées des années 50. Le graphisme, en VGA 256 couleurs, est rehaussé par une centaine de scènes animées et surtout une bande sons à tomber par terre: 40 personnages parlent de façon intelligible soit en Allemand, Anglais ou Français. Le jeu, très très drôle, permet de jouer au choix l'un des trois héros de l'aventure. Serez-vous garagiste, jolie pompiste en mini-jupe ou extra-terrestre ?

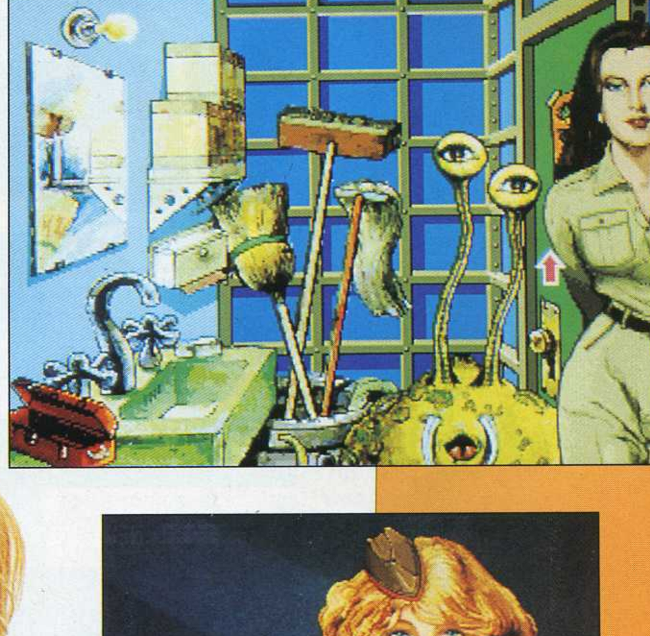
Compressé à 15 Mo, ce jeu, qui comporte en réalité une trentaine de Mo s'annonce comme l'un des événements majeurs de la rentrée. A noter que le logiciel sera livré avec une miniscule carte sonore s'enfichant dans le port de votre machine. Petit, l'engin n'en est pas moins à même de reproduire des voix digitalisées avec la même qualité qu'une Adlib (ou qu'une Sblaster à 11 Khz).

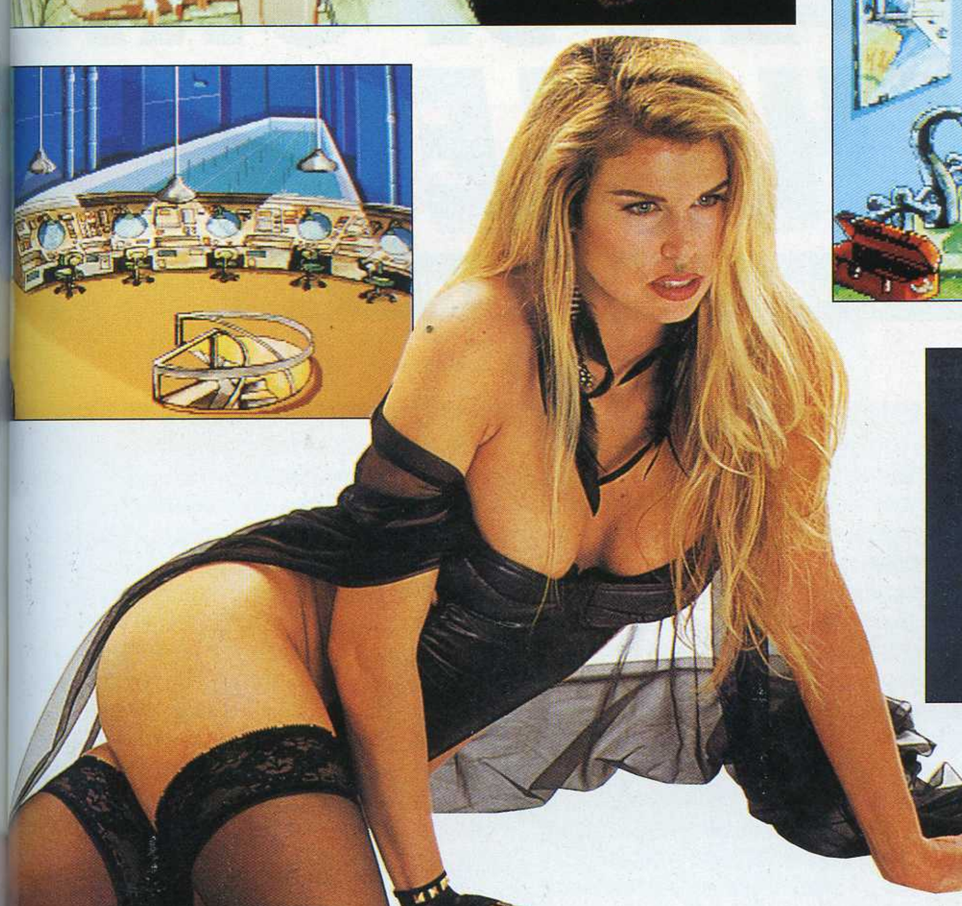


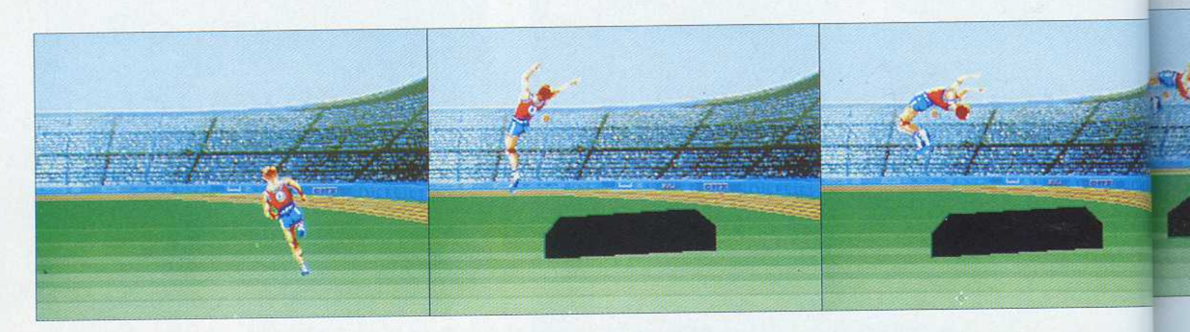

Zeke was about as close to
my ideal of a man that I'd
ever seen around Atom
City. If only he didn't
spend so much time in front
of a liquor bottle, I think
could really get to like
him...

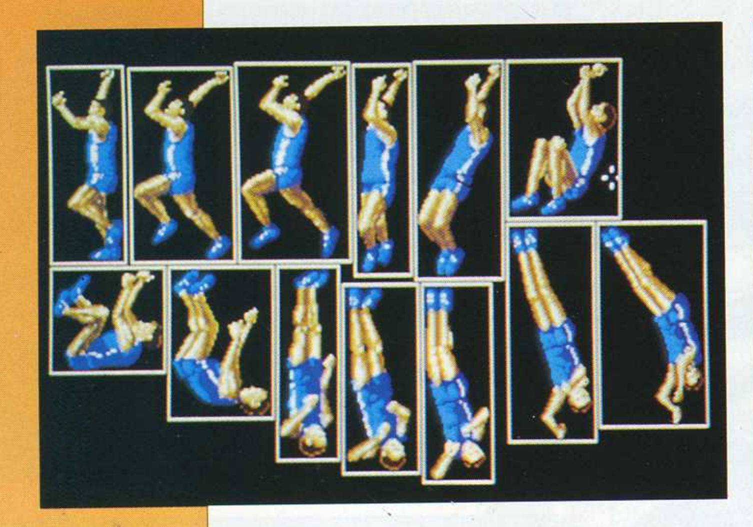

Zoe was already
unbuttoning her
uniform as she
climbed into the
general's car.

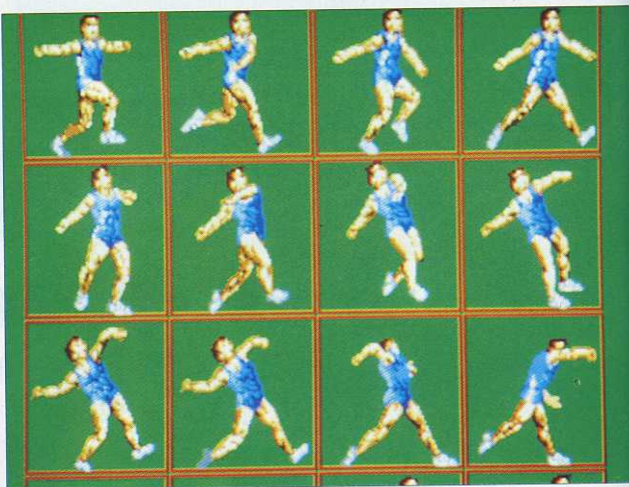












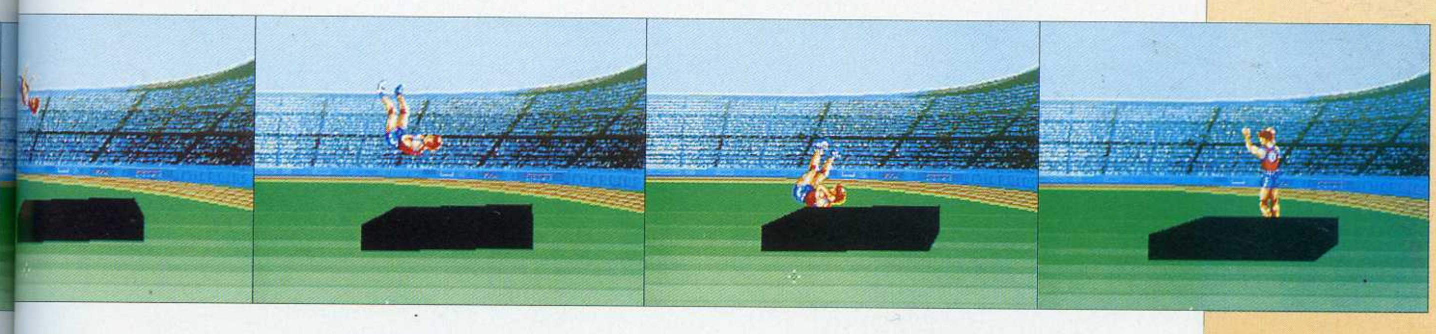
news • previews

SUPER SPORTS CHALLENGE

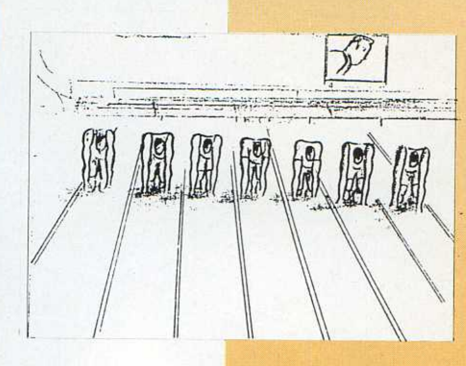
preview sur AMIGA Editeur : MICROÏDS

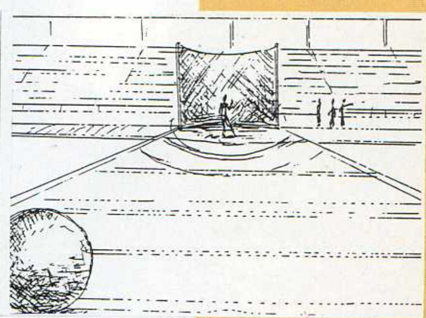
Les jeux Olympiques d'été approchent à grandes enjambées et, depuis quelques mois, on nous annonce de nombreuses simulations reprenant les épreuves qui seront disputées à Barcelone. Microïds est sur la ligne de départ avec une simulation qui propose 12 épreuves: le 100 mètres, le 110 mètres haies, le javelot, le poids, le saut en hauteur, le saut en longueur, le saut à la perche, le triple saut, le 100 mètres nage libre, le relais 4x100 mètres nage libre, le kayak et le funboard.
Chaque épreuve propose des vues différentes et il n'est pas rare qu'une seule épreuve offre jusqu'à trois vues à elle seule. cette décomposition devrait donner beaucoup plus de rythme, un aspect réaliste et cinématographique qui retiendra l'attention des joueurs.
Les représentations graphiques sortent souvent des sentiers battus; ainsi, Microïds a évité les classiques vues de profil, et, par exemple, la course de 10[illegible] mètres sera vue de face en gros plan pour le dépar[illegible] de dos en contre-plongée pour la course elle-mêm[illegible] et enfin, de profil en gros plan pour l'arrivée.
Les graphismes sont très réalistes, et des document[illegible] de Fédération Française d'Athlétisme, des livre[illegible] décomposant, en images, toutes les positions de[illegible] athlètes ont été utilisés pour obtenir des animation[illegible] parfaites. Certaines épreuves offriront de véritable[illegible] petites prouesses techniques, comme le saut e[illegible] hauteur réalisé en 3D où la caméra est située just[illegible] derrière le sauteur pendant toute sa course d'élan.
Super Sports Challenge devrait sortir sur tous le[illegible] standards à la mi-août, nous vous présenterons don[illegible] un test complet dans le prochain numéro.

Sortie prévue mi-août

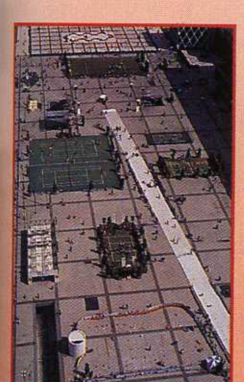






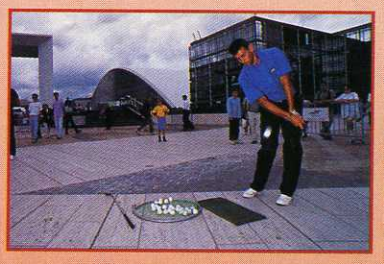


PLANETE SPORTS



L'année dernière se déroulait la première édition de «Planète Sports», gigantesque manifestation où des milliers de visiteurs ont pu s'initier à de nombreux sports plus ou moins populaires. Très satisfaits du résultat obtenu (300 000 visiteurs et 25 000 personnes initiées), les organisateurs ont décidé de remettre ça.

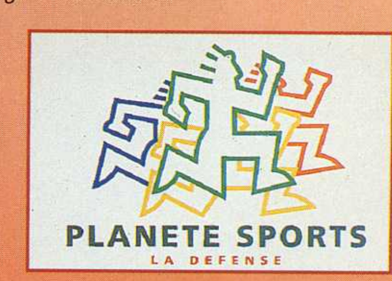
Planète Sports version 92 prendra la Défense d'assaut, avec l'installation d'un stade de 100 000 m2, pendant dix jours les visiteurs pourront découvrir, gratuitement, plus de 50 disciplines sportives différentes. Des exhibitions avec des champions seront organisées, ainsi que des compétitions et bien sûr les séances d'initiation.





Vous pourrez goûter aux sports classiques, Football, Basket-Ball, Golf, Volley-Ball, Tennis, Judo, mais aussi à d'autres disciplines plus originales comme le Frisbee, l'Escalade, le Jorky Ball (où il faut shooter dans un chien prénommé Jorky), le Kung-Fu ou le Tumbling (sport canadien qui consiste à sauter du haut d'une tour en criant «TUMB!» et à tomber en faisant «BLING!»). La Défense va changer radicalement de tronche, et les costards-cravates-attaché-case seront tout surpris de voir des équipements sportifs sur le parvis et dans l'enceinte du CNIT.

Rendez-vous donc à la Défense du 9 au 19 juillet avec vos baskets, vos shorts et votre pin's "je garde la forme".



Concours

I

Quel est le système principal utilisé par REVOLUTION pour développer LURE OF THE TEMPTRESS ?

II

Quel est le nom du héros de LURE OF THE TEMPTRESS ?

a) Armie
b) Diermot
c) Paul Atreïdes

III

A quelle époque se déroule l'histoire de LURE OF THE TEMPTRESS?

a) Préhistoire
b) Moyen âge fantastique
c) comtemporaine

IV

Le héros de LURE OF THE TEMPTRESS est -il ?

a) un dragon
b) un throll
c) un paysan

V

Un de ces trois titres n'est pas un jeu VIRGIN GAMES. Lequel ?

a) Shuttle
b) Dune
c) Sean's Quest
d) Realms

3615 UBI

UBI SOFT
Entertainment Software



LURE OF THE Temptress

1ER PRIX
UN LECTEUR CD ROM EXTERNE SONY

2EME PRIX
VOTRE NOM EN PERSONNAGE ANIME DANS LE PROCHAIN JEU DE CHEZ REVOLUTION

3EME au 5EME PRIX
UN BLOUSON BOMBER VIRGIN GAMES

6EME au 10EME PRIX
1 TEE-SHIRT ET 1 PIN'S VIRGIN GAMES

11EME au 50EME PRIX
UN POSTER LURE OF THE TEMPTRESS

51EME au 100EME PRIX
UNE DEMO PC/ST OU AG LURE OF THE TEMPTRESS

Les bulletins réponses sont disponibles dans toutes les boîtes LURE OF THE TEMPTRESS en vente dans tous les magasins AUCHAN et BOULANGER ou sur simple demande auprès d' UBI SOFT : concours LURE OF THE TEMPTRESS 8-10, rue de Valmy 93100 MONTREUIL sous BOIS



Réponse possible sur papier libre. Règlement disponible sur simple demande à UBI SOFT. (Date limite de participation : le 30 09 92)

JEUX CRACK

BANDE DE VEINARDS !

GAGNEZ JUSQU'A
1000F
PAR CHEQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS ASTUCES, PATCHES, PLANS, POKES, SOLUCES, ETC...



Salut les félés du JOY,

Ça y est les cours sont finis! Les examens se sont bien passés? Tant mieux, comme ça, vous allez pouvoir vous défoncer pendant vos vacances et nous envoyer des thunes... euhhh, des tonnes d'astuces.
En attendant vos astuces on vous souhaite des méga bonnes vacances, et on vous donne rendez-vous début septembre pour de nouvelles aventures, avec une nouvelle maquette.
Si vous partez en vacances, n'oubliez pas de nous envoyez une petite carte! Merci les potes!

Danbiss & Danboss

COMMENT DEVENIR RICHE ET CELEBRE !!!

Vous voulez devenir riche et en plus célèbre? Vous avez trouvé des bidouilles inédites (que vous avez trouvé tout seul, et pas recopié sur un autre magazine!) eh bien envoyez-les nous. Si nous les publions, votre nom sera dans la rubrique (à vous la célébrité!) et comme nous sommes très sympa, nous vous enverrons un chèque (à vous la richesse).
Envoyez-nous vos bidouilles à l'adresse ci-dessous et n'oubliez pas de préciser quelle machine vous possédez!!

JOYSTICK • JEUX CRACK - 103 Bd. MAC DONALD- 75019 PARIS

AMSTRAD CPC

jeux crack

HEROQUEST EXTENDED DISK

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis, recherchez les octets fd 2a d4 e7 fd 7e Ø6 c6 3Ø 32 fØ 3e fd 7e Ø7 c6 3Ø et remplacez-les 2a d4 e7 11 Ø6 ØØ 19 36 Ø9 23 36 Ø9 3e 39 32 fØ 3e c9.
(BIG MAG)

TIME SCANNER

Pour avoir des balles infinies, recherchez les octets Øc 34 c3 6c 1Ø 23 be 2Ø 69 34 et remplacez-les 2 '34' par des 'ØØ'
(BIG MAG)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES II

Pour devenir invincible lorsque vous perdez une vies, recherchez les octets 28 a7 c8 fd 35 28 et remplacez le c8 par c9.
(BIG MAG)

HEROQUEST EXTENDED DISK

Pour avoir des points de corps et d'esprit infinis, faites:
POKE &B12,&2A
POKE &B13,&D4
POKE &B14,&E7
POKE &B15,&11
POKE &B16,6
POKE &B17,Ø
POKE &B18,&19
POKE &B19,&36
POKE &B1A,&9
POKE &B1B,&23
POKE &B1C,&36
POKE &B1D,&9
POKE &B1E,&3E
POKE &B1F,&39
POKE &B2Ø,&32
POKE &B21,&FØ
POKE &B22,&3E
POKE &B23,&C9
(BIG MAG)

TIME SCANNER

Pour avoir des balles infinies, faites :
POKE &1211,Ø
POKE &1219,Ø
(BIG MAG)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES II

Pour devenir invincible lorsque vous perdez une vie, faites pendant le jeu :
POKE &1665,&C9
(BIG MAG)

CHASE H.Q.

Pour activer le cheat mode, dans le tableau de redéfinition des touches, tapez 'SHOCKED':
Gear= 'S'
Accelerate= 'H'
Brake= 'O'
Left= 'C'
Right= 'K'
Pause= 'E'
Turbo= 'D'

En bas de l'écran apparaîtra le mot "TEST".

Voici la liste des touches actives:
'Shift' + '1'= Recommencer le niveau.
'Shift' + '2'= Passer au niveau suivant.
'Shift' + '3'= Voir l'image de fin.
(Yannick FOUQUET)

RICK DANGEROUS

Pour accéder au 5ème niveau, il vous suffit lors du menu proposant le choix des niveaux, d'appuyer sur la touche '5'.
Mais attention, pour voir la fin du jeu, vous êtes obligé de faire les 5 niveaux à la suite!
(Yannick FOUQUET)

NORD ET SUD

Pour tuer les fantassins de l'ennemi sans se faire tuer, il vous suffit lorsque qu'ils sont parallèles à vos joueurs et qu'ils vont tirer, de vous décalez d'un pixel, ainsi il ne vous toucheront pas alors que vous si!
(Yannick FOUQUET)

OPERATION THUNDERBOLT

Pour activer le cheat mode, tapez à la place de votre nom dans les High-Scores : 'EFI'.
Maintenant pour changer de niveau, il vous suffit pendant le jeu d'appuyez simultanément sur les touches 'JPD'.
(Raphaël CHEYNET)

ARKANOID I

Pour avoir une surprise dés le début du jeu, prenez un éditeur de secteurs et recherchez les octets E3 A9 F9 A7 et remplacez-les par E3 ØØ F9 A7. Si vous ne trouvez pas cette chaîne, recherchez simplement A7 et remplacez-le par ØØ.Attention cette astuce est à faire (comme toutes les autres) sur une copie de sauvegarde.
(Lolota NIHAD)

TANK

(Compil Ocean All Star Hits N°2)

Pour avoir des vies infinies, recherchez dans le fichier 'T', les octets C6 D6 3D 32 C6 et remplacez-les par C6 D6 ØØ 32 C6.
(Lolota NIHAD)

20000 AV J.C. (COMPIL)

```
10 REM ENERGIE INFINIES SUR 20 000 AV J C
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
60 |USER,2:LOAD"JEU":POKE &64F,0:POKE &650,0
70 POKE &651,0:CALL &600
```

AFTER THE WAR (COMPIL)

```
10 REM BIDOUILLE POUR AFTER THE WAR PARTIE 1
20 REM VERSION DK COMPILE 'TOP 25'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
50 CALL &BB00:CALL &BB06:MEMORY 9999
60 OPENOUT"d":MEMORY 999:CLOSEOUT
70 LOAD "after1",1000
80 FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:LOAD"m1",&C000
90 POKE &804E,0:POKE &9B7A,0:CALL 32700
```

ASTRO MARINE CORPS (COMPIL)

```
10 REM BIDOUILLE POUR AMC PARTIE 1
20 REM VERSION DK COMPILE 'TOP 25'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
50 CALL &BB00:CALL &BB06
60 MODE 1:OPENOUT "d":MEMORY 2500:CLOSEOUT
70 LOAD "AMC1.2",49152:LOAD "AMC1.1"
80 POKE 35687,4:POKE 35688,9:POKE 35689,57
90 POKE &929B,&18:CALL 2534
```

ANDY CAPP (COMPIL)

```
10 REM ALCOMETRE ET TOUJOURS GAGNER
20 REM DANS ANDY CAPP
30 REM COMPILE 'TOP 25'
40 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
60 CALL &BB06:MEMORY &1AEF:MODE 1:INK 0,13
70 BORDER 13:INK 1,0:INK 2,20:INK 3,6
80 LOAD"fs",&8000:LOAD"fexp",&A000:CALL &A000
90 LOAD"fcode":POKE &1E72,0:POKE &34B1,&B3
100 POKE &34A5,&A7:CALL &149B
```

AMSTRAD CPC

COMBAT ZONE (COMPIL)

```
10 REM LA TOTALE SUR COMBAT ZONE
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&BE80 TO &BE87:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>834 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"LOADER",&A300
100 POKE &A457,&80:POKE &A458,&BE:CALL &A300
110 DATA 3e,c3,32,e0,2c,c3,40,00
```

EXOLON (COMPIL)

```
10 REM LA TOTALE SUR EXOLON
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&50 TO &5C:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>922 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"LOADER",&A000
100 POKE &A034,&50:CALL &A000
110 DATA af,32,59,11,32,7a,1f,32,25,2a,c3,40,00
```

GUNBOAT (COMPIL)

```
10 REM ENERGIE ET FUEL INF SUR GUNBOAT
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&40 TO &7C:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>5465 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &40
100 DATA 21,77,00,11,FB,01,06,06,D5,CD,77,BC,E1,CD
110 DATA 83,BC,CD,7A,BC,3E,C3,32,16,BD,21,00,01,22
120 DATA 17,BD,21,6C,00,11,00,01,01,0B,00,ED,B0,C3
130 DATA 26,02,3E,C9,32,00,7C,32,AD,7C,C3,00,03,47
140 DATA 55,4E,42,4F,41
```

ARMY MOVES (COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR ARMY MOVES
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1'36 15 code JOYSTICK
50 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
60 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
70 LOAD"armcode",&51E:POKE &B3A,0:CALL &9290
```

A.T.F. (COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR ATF
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:FOR A=&40 TO &47:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>740 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"ATFLOA",&2300
90 POKE &2378,&40:POKE &2379,0:CALL &2300
100 DATA 3E,FF,32,5A,2C,C3,00,2C
```

AMSTRAD CPC

HERO QUEST EXTENDED DISK

```
10 REM POINTS DE CORPS ET D'ESPRIT INFINIS
20 REM DANS HERO QUEST EXTENTED DISK
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM BEN OUI POURQUOI SE FATIGUER
50 REM (HELLO THE PUNISHER)
60 MODE 1:FOR A=&40 TO &8A:READ A$
70 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
80 IF C<>4499 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
90 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
100 CALL &BB00:CALL &BB06:CALL &43
110 DATA 66,C6,07,F3,0E,41,21,00,01,06,09,11,00,00
120 DATA DF,40,00,0C,24,24,10,F8,21,00,11,11,00,01
130 DATA 01,00,10,ED,B0,21,6A,00,22,67,01,C3,03,01
140 DATA 21,78,00,11,12,0B,01,12,00,ED,B0,C3,00,03
150 DATA 2A,D4,E7,11,06,00,19,36,09,23,36,09,3E,39
160 DATA 32,F0,3E,C9,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

NETHERWORLD (COMPIL)

```
10 REM LA TOTALE SUR NETHERWORLD
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:FOR A=&40 TO &5B:READ A$
50 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
60 IF C<>2685 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
70 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
80 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"ATFLOA"
90 POKE &8165,&40:POKE &8166,0:CALL &8100
100 DATA AF,32,BF,27,32,CF,25,32,B2,64,21,00,00,22
110 DATA D4,25,32,D6,25,22,DD,26,32,DF,26,C3,00,C0
```

OPERATION HORMUZ (COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR OPERATION HORMUZ
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&40 TO &46:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>788 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:MEMORY &1EAF:LOAD"HLOAD",&A000
100 POKE &A0BE,&40:POKE &A0BF,&0:CALL &A000
110 DATA af,32,0E,6b,c3,64,93
```

jeux crack

MALEFICES DES ATLANTES (COMPIL)

```
10 REM ENERGIE INF MALEFICE DES ATLANTES
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
60 |USER,1:LOAD"JEU":POKE &64F,0:POKE &650,0
70 POKE &651,0:CALL &600
```

ASTRO MARINE CORPS (COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR POPEYE 1
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 REM 36 15 JOYSTICK BAL -BIG-MAGÛ
50 MODE 1:FOR A=&40 TO &7A:READ A$
60 B=VAL("&"+A$):POKE A,B:C=C+B:NEXT
70 IF C<>5387 THEN PRINT"DATA ERROR !":END
80 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
90 CALL &BB06:CALL &40
100 DATA 21,74,00,11,FB,02,06,07,D5,CD,77,BC;E1,CD
110 DATA 83,BC,CD,7A,BC,21,40,00,22,17,BD,3E,C3,32
120 DATA 16,BD,21,6C,00,11,40,00,01,08,00,ED,B0,C3
130 DATA 26,03,3E,C3,32,95,2B,C3,00,04,50,4F,50,4C
140 DATA 4F,41,44
```

JAWS (COMPIL)

```
10 REM VIES INFINIES SUR JAWS
20 REM COMPILE 'TOP 25'
30 REM VERSION DISK PAR FORGETTE DAVID
40 PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL ET TAPEZ UNE TOUCHE"
50 CALL &BB06:OPENOUT"TM":MEMORY &51D
60 LOAD"JAWSCODE":POKE &33BA,&C3:CALL &1000
```

SKATE WARS (COMPIL)

```
10 REM BIDOUILLE POUR SKATEWARS
20 REM VERSION DK COMPIL 'TOP 25'
30 REM PAR FORGETTE DAVID
40 MODE 1:PRINT"INSEREZ L'ORIGINAL PUIS UNE TOUCHE"
50 CALL &BB00:CALL &BB06:MEMORY &17FF:MODE 1:BORDER 0
60 INK 0,0:INK 1,9:INK 2,26:INK 3,18:LOAD"skatecod"
70 CLS:LOCATE 4,4:PRINT "Press"
80 LOCATE 4,6:PRINT "1 = CPC Plus computer"
90 LOCATE 4,8:PRINT "2 = grey CPC computer"
100 a$=INKEY$
110 IF a$="1" THEN POKE &8726,&82:GOTO 130
120 IF a$<>"2" THEN GOTO 100
130 POKE &3265,&18:CALL &A32A
```

ATARI ST

TAKE TWO

Le code pour accéder au 2ème niveau est :
ASIC
(Thierry LAMARLE)

TANGRAM

Voici des codes d'accès au différents niveaux:
Level 1 : 72538
Level 2 : 4892Ø
(Benoît TISSERAND)

STORM MASTER

Pour avoir des sous à gogo, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier ".SAV" qui correspond à votre partie. Mettez à l'offset $Ø2 les octets 7F FF.
(Benoît TISSERAND)

ISHAR

Pour avoir des sous à gogo, éditez avec un éditeur de secteurs le fichier ".SAV" qui correspond à votre partie. Mettez à l'offset $ØF99 les octets 7F FF.
(Benoît TISSERAND)

MEGALOMANIA

Voici le code de la bataille mère, trop souvent inaccessible :
HZCDAPACCAY
(Yan KAROUTCHI)

HOSTAGES

Au lieu de se prendre la tête à essayer de placer ses hommes sur chacun des emplacements prévu au niveau 1, il faut placer les 3 hommes à la première porte. Vous aurez ainsi plus de chance de survivre et donc de réussir la mission.
(Yan KAROUTCHI)

LEANDER

Pour avoir des vies infinies, tapez dans les options 'LTUS' et pour passer au niveau suivant pressez 'F9' + 'Fire' (en même temps).
(Xavier MONDOLONI)

RUBICON

Pour changer d'armes, lorsque vous voyez un parachute tomber, appuyer sur 'F1' ou... 'F5', puis ramasser le parachute. Mais dépêchez-vous car il ne reste pas longtemps.
(Frédéric CACHART)

RAILROAD TYCOON

Pour avoir 15 ou même 3Ø millions, en un coup de baguette magique. Il faut charger le jeu normalement et après avoir choisi l'Europe ou l'Angleterre. Sauvegardez la partie dés le départ, et la rechargez aussitôt. Cherchez une usine de 'textile', et faites y construire dessus la voie ferrée, en commençant d'une ville à proximité. Et la, oh miracle. Vous verrez qu'en passant sur l'usine, vous aurez 15 millions, et et vous pouvez continuez jusqu'à 3Ø millions. Mais pas plus. Faites aussi attention de ne pas virer les rails aux endroits où sont les usines de textiles, sinon au lieu d'avoir 15 millions vous aurez -15 millions!
(Armel FOLGOAS)

STORM MASTER

Quant vous êtes à la bourse, achetez de la nourriture jusqu'à 1ØØØ unités et c'est vous qui gagnez!
(Benjamin BERNARD)

FINAL FIGHT

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536C ØØØA et remplacez-les par 6ØCA 4E71.
Pour tuer les ennemis en un seul coup, recherchez les octets 936D ØØ2A et remplacez-les par 4E71 4E71.
Enfin, si vous voulez du temps infini, recherchez les octets 5378 Ø61A et remplacez-les par 4E71 4E71.
(Stéphane PEREZ)

SAINT DRAGON

Pour avoir des vies infinies, recherchez les octets 536E ØØ84 et remplacez-les par 4E71 4E71. Puis recherchez les octets 536E Ø1Ø4 et remplacez-les par 4E71 4E71.
(Stéphane PEREZ)

YOLANDA

Pour avoir des vies infinies au joueur 1, recherchez les octets Ø46D ØØØ1 Ø764 et remplacez-les par 6ØØ6 ØØØ1 Ø764.

Pour avoir des vies infinies au joueur 2, recherchez les octets Ø46D ØØØ1 Ø766 et remplacez-les par 6ØØ4 ØØØ1 Ø766.
(Stéphane PEREZ)

STORMTROOPER

Pour recommencer au niveau où vous avez perdu, il vous suffit d'appuyer sur la barre d'espace quand vous verrez s'afficher en bleu 'STORMTROOPER' et appuyez de nouveau sur 'space' quand vous verrez le vaisseau. Le tour est joué!
(Olivier AUGE)

NIGHT SHIFT

Voici les différents codes des niveaux:

Niveau 2 :
cerise banane banane citron

Niveau 3 :
banane cerise ananas prune

Niveau 4 :
ananas citron ananas ananas

Niveau 5 :
ananas ananas citron cerise

Niveau 6 :
cerise prune prune ananas

Niveau 7 :
cerise ananas citron banane

Niveau 8 :
ananas banane ananas cerise

Niveau 9 :
ananas citron citron cerise

Niveau 1Ø :
citron banane prune prune

(Julien MOREAUX)

INDIANA JONES

Lorsque vous inscrivez un score, mettre "PASS WORD" à la place de votre nom et vous recommencez au tableau où vous aviez perdu.
(Olivier AUGE)

HOLLYWOOD POKER PRO

Pour avoir du fric comme s'il en pleuvait et voir les jolies filles perdre leurs habits! Pendant une partie appuyez sur 'H' et sans relâchez cette touche, appuyez sur 'F9' une ou plusieurs fois.
(Peire LEGRAS)

TERMINATOR II

Pour pouvoir changez de niveau à volonté, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'P' (pause) puis successivement sur les touches de 'F1' à 'F1Ø'. Appuyez sur le bouton du joystick pour reprendre le jeu. Maintenant appuyez sur la touche 'ESC' à chaque fois que vous voulez changez de niveau!
(Peire LEGRAS)

PSYBORGS

Voici une tonne de codes:

ARACHNEON

161Ø
1516
17Ø4

KRYPTON

7564
5Ø27
5269
7235
4794

KALGAN

Ø413
9411
6855
9591
4269

ZORGON

464Ø
4412
2436
8883
5564
19Ø2

TERMINUS

Ø722
4464
98Ø2
9972
2937
58Ø5

TRANTOR

6619
7627
6765
Ø218
9336
37Ø4
497Ø
SOL
361Ø
2349
3482
2613
7292
2Ø22
4425

(Paul BOMPART)



LA CARTOUCHE D'EXPLOITATION LA PLUS PUISSANTE AU MONDE!

- TOUT NOUVEAU SYSTEME D'EXPLOITATION EN ROM DE 256K, OFFRANT UNE MULTITUDE DE NOUVELLES CARACTERISTIQUES.

- AMIGA ACTION REPLAY SE CONNECTE SIMPLEMENT SUR LE PORT D'EXTENSION ET VOUS DONNE LE POUVOIR DE GELER LA PLUPART DES PROGRAMMES EXISTANTS.

- COUP D'OEIL SUR LES INCROYABLES CAPACITES DE LA MK III.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE DE TOUS LES PROGRAMMES.
Des techniques de compilation permettent de loger jusqu'à trois programmes par disque. Sauvegarde comme avec le DOS AMIGA et restauration indépendant de la cartouche, transfert sur disque dur. Fonctionne jusqu'à 2 mega et même avec un chip MEM de 1 mega (FATTER AGNUS)

- NOUVEAU - **MODE TRAINER HYPER-PUISSANT.**
Le nouveau "DEEP TRAINER", permet la suppressions des limitations de vies, de carburant, etc...Parfait pour s'entraîner.Utilisation facile.

- EDITEUR DE SPRITES AMELIORE + DETECTEUR DE VIRUS.
L'éditeur complet de sprites permet de visionner/modifier tout le jeu de sprites y compris les "attached sprites".

- NOUVEAU - **BURST NIBBLER**
Super logiciel de copie inclus dans MK III. Imaginez simplement une copie de disquette rapide et efficace en appuyant sur une seule touche.

- SAUVEGARDE SUR DISQUE D' IMAGES ET DE MUSIQUE.
Des échantillons de sons et d'images peuvent être sauvegardés sur disque. Les fichiers sont sauvegardés au format IFF .

- NOUVEAU - **CHOIX DES MODES PAL OU NTSC.**
Très utile pour supprimer les vilaines bordures lors de l'utilisation de soft NTSC. (Fonctionne seulement avec les derniers "agnus chips").

- NOUVEAU - **BEAUCOUP PLUS DE COMMANDES CLI.**
Comme rename, relabel, copy, etc...

- MODE MOUVEMENT LENT.
Vous pouvez maintenant ralentir l'action à votre rythme personnel- Réglage facile de 0 à 20% de la pleine vitesse - Idéal pour contourner les passages semés d'embûches.

- REDEMARRAGE DES PROGRAMMES.
Une simple pression sur une touche, redémarre le programme là où vous l'avez laisse.

- POINT COMPLET DES PARAMETRES.
FAST RAM,CHIP RAM, RAM DISK, DRIVE STATUS, ETC.....

- TRES PUISSANT EDITEUR D'IMAGES.
Plus de 50 commandes pour éditer l'image avec en plus, en surimpression, un statut d'écran unique en son genre, qui donne toutes les informations nécessaires pour travailler les images.

- NOUVEAU - **UTILISATION DU JOYSTICK + AUTOFIRE.**
Permet l'utilisation du joystick à la place des touches clavier.On peut régler la cadence de tir de 0 à 100 %. Imaginez la puissance d'un tir continu !Les joysticks 1 et 2 peuvent être réglés individuellement sur AUTOFIRE.

- MUSIC SOUND TRACKER.
Permet de reconstituer de la musique, démos, etc... et de la sauvegarder sur disque. La sauvegarde se fait au format standard de la plupart des logiciels de musique digitalisée.

- NOUVEAU - **COMPATIBILITE AMELIOREE DES RAMS D'EXPANSION.**
De très nombreuses RAM d'expansion pourront fonctionner avec toutes les comman d'ACTION REPLAY III.

- COMMANDES DOS.
Vous pouvez utilisez toutes une série de commandes DOS disponibles en tout temps : D COPY, FORMAT, RENAME ETC...

- NOUVEAU - **INTERROGATION DES FICHIERS.**
Un programme vous aidera à trouver les noms de fichiers.

- DISK COPY.
Copie de disque par simple pression d'une touche.

- BOOT SELECTOR.
les lecteurs interne ou externe peuvent être sélectionnés comme lecteur de démarra ,lorsque l'on travaille avec les disques AMIGA DOS. Très utile de pouvoir booter à partir du d extérieur.

- NOUVEAU - **COMMANDES DE DEBUGGING AMELIOREES.**

- DISKCODER.
Avec cette nouvelle fonction, vous pouvez maintenant protéger vos disques avec un co d'accès secret. Très utile pour la sécurité .

- NOUVEAU - **SET MAP.**
Permet de charger/sauvegarder/éditer/entrer une définition de clavier.

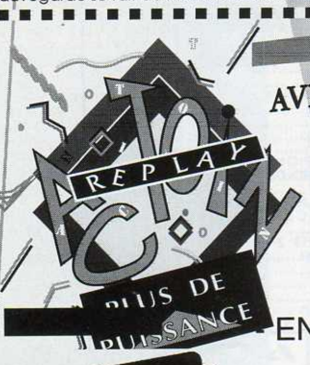
- PREFERENCES.
ACTION REPLAY III possède une option de choix de couleurs avec un menu de régla Permet d'adapter vos images à votre choix.

- DISK MONITOR.
Affiche les informations d'une compréhension très facil Options modification/sauvegard

- NOUVEAU - **IMPRESSION AMELIOREE.**
Commande compression des petits caractères.

- DES CODES MACHINES ENCORE PLUS PUISSANTS!!
CARACTERISTIQUES : ENTRE AUTRES L'AFFICHAGE EN 80 COLONNES ET LE SCROLLING DA LES DEUX SENS.
*Assembleur/Désassembleur M68000 *Edition plein écran * Block save/load Calculette*Ecriture chaîne de mémoire* Saut à adresses spécifiques * Exécution d'échantil résidents *Affichage de texte en RAM. Affichage d'images captées * Affichage et édition tous les registres et flags du CPU * Moyens complets de recherche *Commande "help" * B note * Manipulation dynamique de breakpoint *Editeur de circuits intégrés permettant de v et de modifier tous les registres des chips*Même les régistres "write only" *Manipulation disques * Indication de la piste actuelle,de la synchro, du modèle, etc....* Affichage mémoire en hex, ascii, assembleur, deci. *Copper assemble/désassemble (avec mainten les suffixes.)

- RAPPELEZ VOUS QU'A TOUT MOMENT VOUS POUVEZ INTERROMPRE LE PROGRAMME L'ETAT, LE "GELER" AVEC TOUTE LA MEMOIRE ET LES REGISTRES INTACTS. INDISPENSABLE POUR DE-BUGGING OU LE RENSEIGNEMENT!



PLUS FORT QUE TOUT

AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!

DEVENEZ INVINCIBLE !!

IMAGINEZ... DES VIES **INFINIES.**

- DE L'ÉNERGIE **INÉPUISABLE.**

- DES MUNITIONS **A VOLONTE.**

UTILISATION TRES SIMPLE

ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ À DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS, JUSQU'À LA **DESTRUCTION TOTALE!.**

ACTION REPLAY PRO

Pour **MEGADRIVE** ou **SNES/SUPERFAMICOM**

549 F

0003F - 84E75
01359 - 66010
0 000 - 00000
•DATEL ELECTRONICS•

NOUVEAU ACTION REPLAY *PRO*
VOUS PERMET EN PLUS DE TROUVER ET CREER VOS PROPRES PARAMETRES POUR AVOIR PLUS DE VIES, PLUS D'ENERGIE, PLUS DE NIVEAUX, ETC. ETC !

Sert aussi d'**adaptateur** pour les cartouches japonaises

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
JESSICO
REVENDEURS CONTACTEZ NOUS.

JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
N RADIO 2	309	309	309
rnament golf+ Great court 2+ Speedball 2			
off 2+Grand prix 500 cc 2			
ANETE AVENTURE 2	349	349	349
key Island + Populus + Loom + Explora 3			
SSIC COLLECTION	259	299	259
mlins 2 + Barbarian 2 + Colossus Chess +			
champion soccer			
TURE DREAMS	342		342
inter + Starblade + Madshow + Metal mast			
ZZY'S Excellent adv.	249		249
Snax + Prince of the Yolkfolk + PanicDizzy			
bbleDizzy + Spellbound Dizzy			
Y ROCK	292	342	292
Retaliator+Toki+Populus+GP500 N°2			
Z WAIKIKI	342	342	342
etorik+Fighter Bomber+R type 2			
es Brothers			
TIMA TRILOGY		392	
TIMA IV + V + VI			
NG COMMANDER DE LUXE		449	
ng commander 1 + Mission disk 1 + 2			
APS 1	259		259
on + Cadaver + Speedball 2			
ARD WINNERS	292	292	292
ace ace + Kick off 2 + Pipemania + Populus			
J 4	292	292	292
+ Barbarian 2 + Prince of persia			
m suzuki + Tennis cup			
EGAMANIA	292	292	292
ninja2+Gunship+R.dangerous2+D.dragon2			
TION KIT	265	265	265
stone legend+Magicien+Builderland			
ULATION'S BEST	295	295	295
a Kick box + Disk + ADS			
ULATION TOP	295	295	295
a Kick + Prince de Perse + Targhan			
BERTVILLE 1992	329	329	329
es winter edition+Winter games+Superski			
TRA BALL	295	295	295
py + Tennis + Sliders + Pinball Magic			
CCER STARS	299	299	299
ghes int. Soccer + Gazza 2 +			-
Off 2 + Microprose Soccer			
VIES STARS	299	299	299
k tracy + Moonwalker + Indiana jones			
S COLLECTORS	295		295
esp. turbo+Venus+J.Pond+Ghouls n'gho			
COMPIL INTEGRALE	299		299
turbo+Toyota c.+Combo racer+ T.Suzuki			
LTA FORCE	299	299	299
forget 2+Barbarian 2+Knight F.+Dark centur			
TELLIGENT GAMES	292	292	292
kgammon + Chess+ Bridge + Go+ Draughts			
PER ACTION PACK	299		299
percars+Impossamole+Toyota celica			
ry lineker+Switchblade			
TRES AVENTURES	342		342
island+Voyageurs du temps+OP.stealth			
P 3	289	289	289
nis+Pinball+Moonblaster			
OTBALL CRAZY	285		285
k off 2+ Player manager + Final whistle			
PERSTARS SPORT	299		299
+Hard drivin + Stunt car+Battle command			
SUPERSTARS	299		299
+Hard drivin + Stuncar+ Battle command			
PERSTARS ARCADE	292		292
den axe + Shadow Warriors +			
al Recall + Super of road racer			
TION PACK	262		262
ican 1+2+ Kick off + X-out			
EAN SPORT	299	299	299
chester U.+ ProTennis Tour + Beach Volley			
Off Road racer			
PER HEROES	299		299
bocop+indiana jones			
st ninja 2+L'espion qui m'aimait			
S STARS	289		289
eek+Builderland +Bumpy +superskweek			
TEMPS DES HEROS	289	289	289
ce of persia +Moonblaster+ North and south			
ENTURES EXTRA.	292	292	292
mc cracken + Iron lord			
ket ranger + Manoir morteville			
R COMBAT ACES	329	349	329
con+Gunship + Bomber			
MEGAHITS 3	349	349	349
t car racer +last ninja 2+ rank			
man 2 +Highway 2 +Tetris			
Stooges+Trivial 2 +Defender+ Apb			
R SEA SUPREMACY	285	329	285
nt service +Carrier command			
7+F15(ST)+ Wings (Amiga)			
GREATS GAMES	332	332	332
rari f1+Rick dangerous + Tintin+ Pic'n pile			
ght hunter + Superski+ Carrier command +			
ago 90 +Pro tennis tour + Xenon 2			
UN RADIO	299	299	299
tues ninja +Gremlins 2 +			
ys of thunder + Back the future 2			
P ACTION	225	225	225
rd drivin+Strike f.harrier			
k'n pile + Licence to kill			
PER SEGA VOL1	285		285
inobi+Super monaco GP			
lden axe +Crackdown +E-swat			
APCOM COLLECTION	265		265
rider 1&2+Un squadron +Duel +Forgotten			
rld+Ghouls'n ghosts+ Dinasty + Led storm			
CCES STORY 2	269	269	269
sc+Skweek +Sherman M4+ Pinball magic			
ANETE AVENTURE 1	292	292	292
ana jones+Maniac mans.			
plora 2+Portes du temps			
S BATTANTS 2	285	285	285
ck Dangerous 1 & 2 +Satan + Double Dragon			
Licence to Kill			
J 3	299	299	299
6+Double Dragon 2 + Italy 90 + Welltris			
Turbo Outrun			
ARATE ACES	295	295	295
uble Dragon 1 & 2 + Last Ninja 2			
Saboteur 2(PC) + Oriental Games(ST + AG)			

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
3D CONSTRUCTION KIT	375	450	375
ADS +SHERMAN	282		282
AGONY	252		252
AIRBUS A320	342	342	342
AIR SUPPORT	252		252
AIR WARRIOR	342	342	342
AGONY	252		252
ALCATRAZ	242		242
AVENTURE DE MOKTAR	292	292	292
BARON ATTACK	292	292	292
BAT 2	342		342
BATTLE ISLE	329	349	329
BIRDS OF PREY	342	392	342
BOMBER MAN	292	292	292
BONANZA BROS	252		252
BUCK ROGER'S 2	305		305
Bumpy's Arcade Fantasy	269	292	269
CARL LEWIS Challenge	252	342	252
CASTLES	292	342	292
Championship Manager	292	292	292
CHALLENGE Foot Senior	265	265	265
CHAOS ENGINE	252		252
CIVILIZATION VF		342	
CONAN	292	342	292
COVERT GIRL POCKER	252		252
DAEMONSGATE	342	392	342
DEMONIAC	292	292	292
DEVIOUS DESIGNS	252		252
DIE HARD 2	252	252	252
DIPLOMACY	195	242	195
D.GENERATION	302	342	302
DOMINIUM	292	325	292
DUCK TALES	252	252	252
DUNE	342	392	342
DUNGEON MA.+ CHAOS	252		252
DYNABLASTER	305	342	305
ELVIRA 2	342	392	342
EPIC	252	292	252
EUROPEAN Champion92	239	292	252
EUROP Football CHAMP.	252		252
FALCON 3.0		392	
FANTASY PAK	192	192	192
F15 STRIKE EAGLE 2	342	342	342
FIGHTER COMMAND	292	342	292
FINAL FIGHT	252	292	252
FIRE AND ICE	252		252
Firstsamurai+Megaloman.	292		292
FOOTBALL MANAGER 3	242	242	242
FUTURE DREAMS	262	292	262
GLOBAL EFFECT	342	392	342
GUY SPY	299	349	299
HARLEQUIN	252		252
HEIMDALL	292	342	292
HOOK	252	292	252
INDY HEAT	252		252
ISHAR	285	285	285
JAGUAR XJ 220	252		252
JOHN BARNES FOOT.	252		252
JOHN MADDEN FOOT.	252		252
JP3 AQUATIC GAMES	252		252
KAWASAKI	262		262
KNIGHTMARE	292	305	292
KNIGHTS OF LEGEND	305		305
KNIGHTS OF THE SKY	342	405	342
KICK OFF 2 + SCENARIO	249	249	249
KO 2 FINAL WHISTLE	129	129	129
KO 2 RETURN TO Europ	129	129	129
LAST NINJA 3	252		252
LEANDER	292		292
LEGEND	342	305	342
LIVERPOOL	252	252	252
LURE OF TEMPRESS	305		305
MERCENARY 3	292		292
MICKEY CROSSWORD	252	252	252
MICROPROSE GOLF	342	342	342
MICROPROSEgrand prix	342		342
MONKEY ISLAND 2	342	342	342
MOONFALL	252		252
MYTH	252	292	272
NASKAR	342		342
OMAR SHARIF BRIDGE	342	392	342
PACIFIC ISLANDS	252		252
PARASOL STAR	242		242
PAPERBOY 2	262	292	272
PAPIN	309	349	309
PLAN 9 F.OUTER SPACE	342	392	342
POPULUS 2	292		292
PUSH OVER	252	292	252
REACH FOR THE SKIES	342	352	342
REALMS	292	342	292
ROBOCOP 3	252	252	252
ROGER RABBIT	252	392	252
RUGBY 5 NATIONS	292	292	292
SENSIBLE SOCCER	252		252
SHADOWLANDS	252	292	252
SHUTTLE	442	492	442
SILENT SERVICE 2	342	342	342
SIMANT	292	342	292
SIM CITY + POPULUS	292	292	292
SPACE ACE 2	342	392	342
SPACE CRUSADE	252		252
SPACE GUN	252		252
SPECIAL FORCES	342	392	342
SPOT	192	242	192
STARUSH	242	242	242
STEEL EMPIRE	292	342	292
STORMBALL	252	305	252
STRIKER	252		252
SUPER SKI 2	292	325	292
SUPER Sport Challenge	329	329	329
TENNIS CUP 2	282		282
TERMINATOR 2	252	292	252
THE ADDAMS FAMILY	252	292	252
THE MANAGER	252	292	252
THE PERFECT GENERAL		392	342
THE SIMPSONS	242	292	242
TITUS THE FOX	252		252
TOP BANANA	252		252
TURBO CHARGE	272		272
UTOPIA	292		292
UTOPIA DATA DISK	145		145
ULTIMA 6	305		305
VIDEO KID	255		255
VROOM DATA DISK	149		149
WARZONE	252		252
WINTER Supersports 92	252	252	252
WOLFCHILD	289		289
WONDERLAND	292	352	292
W.W.F	252	292	252

GAMEBOY

GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur Son	129
GAMEboy LOUPE+LUMIERE	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99
GAMEBOY HOLSTER	99
BATTLE BULL	259
BATTLE TOADS	259
BEETLEJUICE	259
BLADES OF STEEL	259
BUGS BUNNY 2	259
CASTELLIAN	259
CASTELVANIA 2	259
CHASE HQ	259
DAYS OF THUNDER	259
DOUBLE DRAGON 2	259
DRAGON'S LAIR	259
FERRARI GRAND PRIX	259
FINAL FANTAZY 2	289
GREMLINS 2	259
HAL WRESTLING	259
HIGH STAKES	259
HOOK	259
HUDSON HAWK	259
KLAX	259
KUNG FU MASTER	259
MARBLE MADNESS	259
MEGAMAN 2	259
MICKEY MOUSE 2	259
MISSILE COMMAND	259
MYSTERIUM	259
NAVY SEAL'S	259
NBA ALL STAR 2	259
NBA CHALLENGE	259
NINJA GAIDEN	259
OLYMPIC GOLD	289
PAPERBOY 2	259
PRINCE OF PERSIA	259
PUNISHER	259
QUARTH	259
R-TYPE	259
SHANGAI	259
SOCCERMANIA	259
SPOT	259
SUPER KICK OFF	259
SUPER MARIOLAND	225
SUPER RC PRO AM	259
TEENAGE M TURTLE 2	259
TERMINATOR 2	259
THE ADDAMS FAMILY	259
THE SIMPSONS	259
TORTUES NINJA 2	259
TRACK MEET	259
TURN BURN	259
TURRICAN	259
WHO FRAMED R.RABBIT	259
WWF SUPERSTARS	259
WORLD CIRCUIT SERIES	259

SEGA MASTER

ACE OF ACES	335
ALIEN STORM	335
ASTERIX	335
BACK TO THE FUTURE 2	335
BONANZA BROS	335
BUBBLE BOBBLE	335
CALIFORNIA GAMES	335
CHASE HQ	335
CHESS	385
COLUMS	335
DIE HARD 2	335
DONALD DUCK	335
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	335
FIRE AND FORGET II	335
FLINSTONES	335
G.LOC	335
HEROES OF THE LANCE	335
FORGOTTEN WORLDS	335
GAUNTLET	335
GHOSTBUSTERS	335
GHOULS AND GHOSTS	335
GOLDEN AXE	335
HEAVYWEIGHT BOXING	335
HEROES OF THE LANCE	335
LASER GHOST	335
LINE OF FIRE	335
LEADERBOARD	335
MERCS	385
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	385
MS PACMAN	335
OUT RUN EUROPA	335
PACMANIA	385
POPULUS	315
R-TYPE	335
RUNNING BATTLE	335
SHADOW DANCER	335
SHADOW OF THE BEAST	335
SHINOBI	335
SONIC THE HEDGEHOG	385
SPEEDBALL	315
SPIDERMAN	385
STRIDER	335
SUPER KICK OFF	335
SUPER MONACO GP	385
TIME SOLDIERS	335
TOM AND JERRY	335
WONDERBOY 3	385
WORLD CUP ITALIA 90	335
XENON 2	335

MEGADRIVE

ALISIA DRAGON	439
ABBRAMS BATTLE TANK	439
AFTER BURNER 2	439
AIR BUSTER	385
ALIEN STORM	439
BATMAN LE RETOUR	439
BONANZA BROS	385
BUCK ROGERS	439
BULLS VS LAKERS	439
BURNING FORCE	385
CALIFORNIA GAMES 2	465
CARMEN SAN DIEGO	465
CENTURION	439
CHUCK ROCK	465
DARK CASTLES	439
DECAPATTACK	385
DICK TRACY	439
DONALD DUCK	439
EL VIENTO	539
F22 INTERCEPTOR	439
FANTASIA	439
FANTASY STAR 2	579
FATAL REWIND	439
FERRARI GRAND PRIX	439
FIRE SHARK	385
FORGOTTEN WORLDS	385
GOLDEN AXE 2	439
GHOULS N'GHOST	439
HELLFIRE	385
JAMES POND	439
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 2	385
JORDAN VS BIRDS	439
KLAX	439
LAKERS VS CELTICS	439
MARBLE MADNESS	439
MERCS	465
MICKEY MOUSE	439
MIDNIGHT RESISTANCE	439
MYSTIC DEFENDER	385
OLYMPICS GOLD	465
OUT RUN	465
PHANTASY STAR 3	465
PHELIOS	389
POPULOUS	439
REVENGE OF SHINOBI	439
ROBINSON'S SUP.BASKET	465
ROBOCOD	469
ROLLING THUNDER 2	465
SHADOW DANCER	439
SHADOW OF THE BEAST	492
SHINING at the DARKNESS	465
SIMPSONS:BART VS SPACE	439
SIMPSONS: KRUSTY'S	439
SONIC HEDGEHOG	385
SPEEDBALL 2	439
SPIDERMAN	439
STAR FLIGHT	385
STORMLORD	429
STREET OF RAGE	439
STREET SMART	429
STRIDER	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	385
SUPER MONACPO GP	429
SUPER OFF ROAD	429
TERMINATOR	465
TERMINATOR 2	465
THE IMMORTAL	469
THUNDERFORCE 3	439
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	439
TURRICAN	439
TWIN COBRA	439
WINTER CHALLENGE	465
WONDER BOY MONSTER W.	465
WORLD CLASS LEADERB.	439

JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM

QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JETFIGHTER	149
QUICKJOY TOPSTAR	295
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot APACHE 1	89
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119

JOYSTICK NINTENDO

Quickshot PYTHON 2.	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2	399
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTgrip2	119
Quickshot NI-5	159

LIBRAIRIE

SECRETS JEUX NES VOL 1	95
SECRETS JEUX NES VOL 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO 4	95
SECRETS JEUX MEGAdrive 1	95

SUPER FAMICON

SUPER ADAPTATEUR	249	PILOT WINGS	495
ACTAISER	495	PITFIGHTER	495
B.LAMBER BASKETBALL	525	POPULUS	495
CASTELVANIA IV	495	R.P.M RACING	495
D.FORCE	495	ROCKETTER	495
DARIUS TWIN	495	SIM CITY	495
DRAKKEN	495	STREET FIGHTER 2	595
EARTH DEFENSE FORCE	495	SUPER ADV. ISLAND	495
F-ZERO	495	SUPER BASES LOADED	495
FINAL FANTAZY II	565	SUPER E.D.F	595
FINAL FIGHT	495	SUPER OFF ROAD	495
GHOULS & GHOSTS	485	SUPER R-TYPE	495
GRADIUS 3	495	SUPER SLAM DUNK	495
HOLE IN HOLE	495	SUPER SOCCER CHAMP.	495
HOME ALONE	495	SUPER TENNIS	495
HOOK	495	SUPER VALIS	670
HYPER ZONE	485	THE ADDAMS FAMILY	495
JACK NICKLAUS	495	THUNDER SPIRIT	495
JOE ET MAC	495	TOP GEAR	495
LAGOON	495	T.M.N.T IV(TORTUES IV)	495
LEMMINGS	495	ULTRA MAN	495
NOLAN RYAN'S BASEBALL	495	UN SQUADRON	495
PAPERBOY II	495	W.W.F	495

N E S (USA)

ENFIN LES *CARTOUCHES AMERICAINES* SUR VOTRE CONSOLE **NES** GRACE A L'ADAPTATEUR **GAMEKEY** **245 F**
PROMO: **CASTELVANIA 3 + GAMEKEY 595 F**

ADDAMS FAMILY	495	MEGAMAN 3	495
BATMAN	395	MISSION IMPOSSIBLE	395
BILL & TED ADV.	345	MONSTER TRUCK BALL	395
BIRTHDAY BLOWOUT	395	NARC	295
CAPTAIN SKYHAWK	345	QUANTUM FIGHTER	295
CHIP N DALE	465	RESCUE EMBASSY	295
DOUBLE DRAGON 2	395	ROBIN HOOD	495
DRAGON'LAIR	395	ROCKING KATS	395
DUCK TALES	395	ROLLER GAMES	295
F15 CITY FIGHTER	295	SOLAR JETMAN	295
FESTER QUEST	295	SOLSTICE	295
GI JOE	495	STAR TREK	495
GAUNTLET 2	395	STRIDER	395
GUN NAC	395	SUPER C	395
IRON SWORD	395	SUPER MARIO 3	465
ISOLATED WARRIOR	345	SWORDS AND SERPENTS	345
JACKY CHAN	395	TALES SPIN	495
KICK MASTER	395	TOKI	395
KICK OFF	465	TOP GUN SECOND MIS	395
LITTLE NEMO	395	TOTALL RECALL	395
MAC KID	495	UNTOUCHABLES	395

DIGITALISEUR VIDI

1290 F

DIGITALISEUR VIDI N°1 EN EUROPE!

"LA RÉFÉRENCE" ..... **ATARI Magazine**

- DIGITALISE AU 1/50S TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE,COMPATIBLE NEO / DEGAS - RESOLUTION 320 X 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW ST OU AMIGA 1290 F
ce pack comprend le digitaliseur **VIDI** + **VidiChrome** + **PhotonPaint** (pour AMIGA) ou **Spectrum 512** (pour ST)

VIDI RGB FILTRES COULEURS ELECTRONIQUES 799 F

PACK VIDI COMPLET ST OU AMIGA 1790 F
COMPREND **PACK VIDI NEW + VIDI RGB**

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

❑ Je joins un chèque ou mandat lettre 2-07
❑ Je paie à réception au facteur + 25 F
❑ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ....

date d'expiration ....

NOM .... PRENOM ....

N° ET RUE ....

VILLE .... CODE POSTAL ....

FAX : **93.97.07.00** SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS ▪ précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ ▪ Votre N° Client ☐

ATARI ST

OH! NO! MORE LEMMINGS!

Une méga astuce qui consiste à rentre à la place de son code : SLAMRACING
Et ensuite pendant le jeu d'appuyez sur la touche 5.
(Gwen)

XENON II

Pour pouvoir changez de niveau à volonté, pendant le jeu activez la pause et tapez 'RUSSIAN AIR', retirez la pause. Maintenant, il vous suffit d'appuyez sur la touche 'N' pour changer de niveau.
(Julien MOREAUX)

RBI BASEBALL

Quand l'ordinateur lance la balle appuyez sur 'P', vous vous retrouverez sur l'écran des changements de joueurs, échangez son joueur contre un mauvais joueur!
(Julien MOREAUX)

SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies, durant la présentation tapez en un seul mot "ABLOUMFF".
(Gwenaël HERY)

SPACE ACE II

Pour avoir des vies infinies. En tout début de partie appuyez sur 'L' ("LOAD"), insérez le disque 2, appuyez sur fire le disque 2 se charge, après remettre le disque 1 et le nombre de vos vies seront à 7, une fois le compteur de vies revenu à Ø ne pas s'inquiéter il reviendra à 7!
(Jonathan BERTOLA)

DELIVRANCE

Dés le premier niveau, allez tout en bas à gauche et foncez dans le mur. Voilà une salle secrète!
(Gwenaël HERY)

BARBARIAN II

Appuyez sur la touche 'HELP', 'M' et 'E' en même temps (à tout moment) et vous aurez le bonheur de voir votre barre d'énergie remonter!
(Julien MOREAUX)

F-29 RETALIATOR

Dans la mission 4 : "Plunge", du Pacifique (situation 1), au lieu de détruire les réserves de pétroles en 1D, détruisez celles de votre propre île. Ainsi, la mission sera accomplie.
Dans n'importe quel mission, lorsque vous avez localisé un avion mais que vous ne pouvez pas le voir de votre cockpit, tirez un missile, appuyez sur la touche 5 (vue missile), puis lorsque vous voyez l'ennemi, tirez un autre missile. Répétez cette opération jusqu'à l'avoir descendu. Grâce à cette méthode de vous ne pourrez pas vous faire descendre.
(Eric POURTAU)

R-TYPE II

Vers le milieu du 3ème stage, il y a un trou dans le sol, essayez d'y entrer sans vous faire toucher par les tirs ennemis et tirez un boulet spécial (barre remplie de rouge) et vous voilà invincible jusqu'au dernier monstre.
(Gwenaël HERY)

SUPER CARS II

Lorsque vous entrez dans le magasin, achetez tout ce qui est bon marché pour le revendre plus tard et faire des bénéfices (NDDanboss: Oh!Mon batôo!).

FINAL BLOW

Pour avoir de l'énergie, appuyez sur pause et appuyez 6 fois sur la touche 'F1Ø'.
(Boris et Cédric EVANO)

HUDSON HAWK

Pour avoir des vies infinies, tapez 'SAMITYCLAWSISCOMINGTOTOWN'.
(Boris et Cédric EVANO)

ROBOCOP III

Pour battre facilement et rapidement Otomo il faut, dès qu'il vous parle, vous tourner un peu sur la gauche pour pouvoir le frapper. Une fois remis de ses émotions, il vous fera un gros cinéma avec son sabre. Tourner pour qu'Otomo soit bien au milieu de l'écran, puis sortez votre arme (RETURN) et appuyez longuement sur la barre d'espace pour tirer. Voilà, il est mort, et vous auriez du mettre une bonne dizaine de seconde en temps normal!
(Jean-Xavier GAUTHIER)

DEUTEROS

Pendant le jeu, appuyez 2 fois sur les touche 'SHIFT' + 'C' (en même temps) vous voilà avec tout à l'infini.
(Julien MOREAUX)

F-29 RETALIATOR

Pour avoir des missiles infinis sur certains grades, il vous suffit de taper 'CHUCK_YEAGER' à la place de votre nom, tout au début!
(Nicolas HOULIE)

TAKE TOW

Tapez à la place des passwords 'EFFCCCCC'. Vous irez à n'importe quel niveau.
(Jean-François MICHEL)

GREMLINS II

(Compilation FUN RADIO)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'GIZMO' dans la table des High-Scores.

Pour activer le cheat mode, tapez 'BILLY' dans la table des High-Scores.
(Elise et Nicolas PALMIER)

ROBOCOP

(Compilation les stars d'Hollywood)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'AMURPHY' à la place de votre nom dans les High-Scores.
(Elise et Nicolas PALMIER)

POPULOUS II

Pour avoir une méga surprise, prenez un de vos codes et remplacez la 3ème et la 4ème lettre par 'GG'.
Par la même occasion voici le code de dieu à Tristan:
LKHFBDXZONJCAICP
(Tristan MARTIN)

SKULLDIG

Pour avoir de la musique pendant le jeu appuyez sur la touche 'T'.
Pour avoir plus de vie, appuyez sur la touche 'TAB' mais attention de ne pas dépasser les 99!
(Sylvain CRESTO)

BACK TO THE FUTURE II

(Compilation FUN RADIO)

Pour avoir des vies infinies, tapez 'DOC' à la place de votre nom dans les High-Scores.

Pour avoir du temps infinis, tapez 'MARTY' dans la table des High-Scores.
(Elise et Nicolas PALMIER)

RODLAND

Pendant le jeu, faites une pause et pressez 5 fois la touche 'Help'. Vous voilà avec les vies infinies.
(Julien MOREAUX)

TERMINATOR II

Vous avez des problèmes à terminer le jeu? Dans ce cas la voici une petite aide:

Niveau 1

Pendant que vous tirez sur le T1000, profitez des chutes pour vous rapprocher de lui, au corps à corps, utilisez surtout les coups vers le haut et vers le bas.

Niveau 2

Profitez des bonus, essayez d'en ramasser un maximum, ne vous éloignez pas trop du camion; ainsi vous pourrez voir les embûches de loin.

Niveau 3

Pour le puzzle, repérez-vous d'abord par rapport aux chiffres, puis par rapport aux tâches de sang et enfin par rapport aux veines.

Niveau 4

Rapprochez-vous de lui et faites comme au niveau 1. Mais privilégiez surtout les coups vers le haut, ā chaque fois que le T1000 est KO, déplacez-vous très légèrement, de façon à ne plus avoir le pied au milieu du mercure, mais un peu plus vers le bord, ainsi vos chances de le surprendre sont plus nombreuses!

Niveau 5

Pour cet autre puzzle, assemblez d'abord le nez et le front, puis la mâchoire et enfin les yeux.

Niveau 6

Ce niveau ne devrait pas poser de problèmes. Essayez de mémoriser l'emplacement des hommes qui tirent de face, afin de les surprendre. Pour tuer le dernier homme, avancez par à-coups en tirant 2 rafales chaque fois.

Niveau 7

Ne vous laissez pas impressionner pas l'hélicoptère! C'est sur Sarah qu'il tire, pas sur vous! Tirez souvent mais privilégiez surtout la route, ne heurtez pas les voitures!

Niveau 8

Même technique que pour le niveau 4, à la différence qu'il ne faut que tirer vers le haut.
(Aline LIROT)

MEGALOMANIA

Après avoir choisi son île, pendant le chargement, se placer à l'endroit où se trouve l'icône d'accélération du temps. Dés que l'écran de jeu apparaît, cliquer 2 fois sur le bouton de droite de votre souris. Vous aurez alors 5 ou 6 personnes en plus et tous les matériaux présents sur le terrain seront alors ramassés.
Mais attention cette astuce est à réaliser très vite, sinon elle ne marchera pas!
(Fabrice DORCHENE)

DRAGON WARS

jeux crack

Cette solution contient tout les endroits stratégiques où l'on peut trouver les sorts, les items, les trésors et bien sur, comment finir le Jeu. Je vous recommande de jouer dans le même ordre.

Purgatory

Il y a l'arène dans laquelle, vous avez un combat à effectuer. Si vous le réussissez vous obtiendrez un CITIZEN PAPER. Maintenant il y a le grand HUMBABA qui se trouve a l'Est. Battez-le et allez au Sud-ouest pour obtenir les 1ØØØ golds de récompense.

Slave Estate

La il n'y a pratiquement rien d'intéressant: des miroirs et des Dragons Stones qui sont situé dans une salle au Nord-est. Le miroir sera utile pour tuer le Gaze Demon.

Slave camp

Vous aurez l'occasion de trouver une arme cachée et des Dragon Stones. Lorsque vous arriverez à la maison où l'on vous dit qu'un homme vous regarde du haut de la maison, vous devrez utiliser un de vos magiciens. Faites : USE, KNOWLEDGE, LOW MAGIC. Le vieil homme vous laissera entrer dans sa maison. Dans une autre maison vous trouverez un homme souffrant. Utilisez l'un de vos personnages possédant le SKILL BANGAGE et vous obtiendrez des sorts et un ou deux items.

Ruins

Il y a un combat à l'Est et aussi une entrée secrète pour descendre dans la TARS RUIN. En longeant la côte (Près de l'océan à l'Est) vous y trouverez quelques sorts.

Tars Ruin

Tout en faisant votre petite marche de santé, consultez votre carte (MAP) en appuyant sur le point d'interrogation. Vous vous rendrez compte qu'il y a deux cases vides, essayez de rentrer dedans en traversant les murs. Vous y découvrirez un des quatre morceaux de la statue de LANACTOOR. (Il est très important de ne pas jeter ces morceaux, si vous voulez avoir accès au Lanactoor Lab) et dans l'autre pièce vous trouverez des Dragon Stones.

Mystic Wood

Faites-en le tour et vers le centre de la carte vous allez trouvez des champignons (MUSHROOMS) qui vous seront utiles pour nourrir NERGAL le prince des morts. Dirigez-vous au Nord-ouest et utiliser le Beast Horn sur la statue. Prenez votre aventurier le plus de fort et battez-vous. Votre aventurier obtiendra du DRUIS MAGIC.

Phoebus

Avant de continuer, assurez vous que vos aventuriers sont assez puissant car vous aurez des STROSS TRUPENS et un magicien qui ce nomme MYSTAL VISION. Vous trouverez des Dragon Stones, des armes et quelque sorts. Pour accéder au PHOEBIAN DUNGEON, il faut que vous vous battiez avec MYSTAL VISION et ses STROSS TRUPENS.

Phoebus Dungeon

Une fois dans ce dangereux donjon vous serez emprisonner. Pour vous en sortir rapidement, foncez dans la porte qui ce trouve devant vous. Faites le tour de la prison. Vous arriverez à une place où il vous donne un paragraphe à lire, utilisez le SKILL, HABILITY , HIDE avec l'un de vos personnage, si aucun de vos personnage possède cette habilité, donnez au minimum 4 lefts et vous pourrez passer. Continuez à faire le tour, vous arriverez à un endroit où il y a un pendu, lancez-le au dragon. Ça y est vous avez sauvé la ville de PHOEBUS. Toujours en continuant votre tournée, vous arriverez à une porte où il vous demande le mot de passe ''HALIFAX'' qui est le même pour en ressortir. Dans cette salle, il y a un trésor qui contient des items. Voici les plus important:

- une autre pièce de la statue
- des Dragon Stones
- une Magic Quiver (il est important de ne pas le vendre ou de le Jeter car vous pourrez l'agencer avec la GATLIN BOW, il vous donnera l'option FULL AUTO qui fera de la Gatlin Bow une arme destructrice (63 flèches dans un seul coup). Toujours dans le donjon, continuez votre ballade, vous rencontrerez MYSTAL VISION. Après le combat vous obtiendrez des sorts de Sun Magic.

Bridge

Vous n'y trouverez pas grand chose :

- 5ØØ golds
- le sort "Big Chill"
- des flèches.

Lansk

Allez chercher vos VISITOR PAPERS et dirigez-vous au Lubrication Departement et montrez vos papier. Il se fera un plaisir de les estamper. Retournez là où vous avez pris vos papiers, montrez-les lui et il vous donnera un GOVERNOR PASS. Retournez au bureau de Lubrication, utiliser le Skill Bureaucracy, donnez lui 5ØØ golds, rendez-vous à l'endroit ou il vous a dit de lire un paragraphe. Descendez les escaliers.

Lansk Undercity

Il y a le Dragon Gem que vous ne pouvez obtenir que si vous avez le HANK qui se trouve au YELLOW MUD TOAD dans une boutique minable. Il y a aussi les sorts :
CRETE WALL : 1ØØ golds
WOOD SPIRIT : 1ØØ golds
CURE ALL : 1ØØ golds
DRAGON STONES : 25Ø golds
Longer les murs de la boutique qui est supposé être en faillite, entrer dans la salle secrète et vous trouverez les items ci-dessus.

Quag

Téléportation pour Mystic Wood qui peut aller aussi au King Island. Faites attention, il y a des Murk Tree's qui sont très dangereux.

Yellow Mud Toad

Longez les murs et arrêtez-vous dés que l'on vous signal une faille dans un mur, évoquer le sort CREATE WALL et le mur est supposé se refermer.
Deuxième étape:
Dirigez-vous au temple et il y a un prêtre qui va vous faire cadeau d'une paire de GOLDEN BOOTS. Un item à ne pas vendre ou jeter. Troisième étape:
Allez à la taverne faites en le tour, un homme vous y attendra et vous donnera des sorts puis disparaîtra pour toujours.
Quatrième étape:
Allez au petit magasin minable qui est tenu par un vieil homme achetez lui une HANK des LANTERNS pour économiser vos points de sort. Pour vous divertir allez donc à l'endroit ou il est dit qu'il y a une HUGE STABS OF STONES BLOCK YOUR WAY et faites: Use, Skill, Hability, Climb et allez chercher le trésor mais soyez vigilant, le combat n'est pas aussi facile qu'il en a l'air. Après sortez de la ville et retournez dans la ville de LANSK. Descendez encore dans le LANSK UNDER CITY. Il va y avoir une partie que vous n'avez pas encore découverte. Longez le murs et à chaque fois que vous avancez d'une case, tournez-vous pour faire face à ce mur et rentrez-lui carrément dedans. Si vous avez de la chance vous découvrirez la porte secrète. Maintenant que vous avez trouver la porte, barrez-la et entrez dans la salle secrète. Dans un des coins, il y a un vieux dragon qui est sur le point de mourir, prenez votre HANK et utilisez la sur lui. Il vous donnera une DRAGON GEM qui est indispensable pour l'un des combats finaux. Ressortez du LANSK UNDERCITY et rendez-vous au bidule qui vous téléportera au KING'S HOME.

King's Home

Essayez d'y rentrer, si vous n'y arrivez pas, évoquer le sort Soften Stone sur un des murs. Vous pourrez entrer. Faites le tour du château avant de descendre au souterrain. Vous trouverez dans le château des items qui peuvent être utile et d'autre absolument pas. Gardez les quand même et revendez-les pour faire du bénéfice (NDDanboss: Oh! Meine Boaten!), maintenant que vous avez fait une visite complète du château vous pouvez descendre au souterrain. L'escalier se trouve au milieu de la carte.

King's home dungeon

Il y a un passage secret qui se situe à l'Ouest, trouvez-le et allez récupérer la couronne du défunt KING DRAK. Au Nord-est il y a un trésor, voici les items:
- Black Helm
- Fire Shield
- Grey Arrows
- Gatlin Bow
- Trow Mace
- Mage Ring
- Magic Axe
- (2Ø) Dragons Stones

Camp

Vous êtes obliger de vous enrôler dans l'armée de NAMTAR pour pouvoir libérer BYZANOPLE qui est à l'extrémité du CAMP. Il y a deux trésors qui sont protéger par des gardes, voici les items:
- Silver Gauntlet
- Silver arrows

Byzanople

Vous devez sans plus tarder délivrer les pauvres habitants de Byzanople. Pour ce faire, faites-vous capturer par les rebelles et attendez que quelqu'un vienne vous ouvrir la porte. Ils vous demanderont si vous voulez aller avec eux. Vous connaissez déjà la réponse "OUI". Il y a un trésor dans une des pièces du donjon. Vous y trouverez :
- des Dragons stones
et quelques items complètement inutiles. Vous aurez un glorieux combat à effectuer contre le général BUCK IRONHEAD pas de la tarte! Si vous êtes victorieux les citoyens de Byzanople vous seront reconnaissant. De toute façon, vous devez le gagner pour libérer le pays au complet.
Entrer dans les murs de Byzanople, vous trouverez:
- une Fire Sword

Snake Pit

Il y a une petite maison où il y a un carre non-découvert, foncez dans les murs et vous aurez accès à une salle secrète et vous y découvrirez le squelette du défunt KING DRAK. Vous trouverez des des items dans un coffre. Apres avoir longer la côte, vous découvrirez un autre morceau de la statue de Lanactoor. Pour en ressortir il suffit d'allez au Nord-ouest. Vous y rencontrerez un enfant qui tient une Pole Arm, utilisez la signet ring, si vous ne la possédez plus évoquer le sort Soften Stone. Entrer et ressortez par l'autre porte vous pourrez quitter l'île sans problème. Prenez la téléportation pour QUAG et dirigez-vous au Smuglers Cove.

Smuglers Cove
Allez dans la baraque (pour y entrer il faut que utilisiez le KNOWLEDGE, BUREAUCRACY et que vous leur donniez 1ØØØ golds (malheureux de gaspillez du pognon comme ca).

DRAGON WARS (suite)

N'allez surtout pas à la porte qu'ils vous ont assigné. Si vous faites cette erreur, vous pourrez aller a NECROPOLIS mais jamais en revenir. Donc allez directement à l'autre (Je vous conseille vivement de sauvegarder votre partie, vous constaterez que ce n'est pas de la tarte!) et battez-vous. Quand on parle de pirate, il y a un trésor, voici les items que vous obtiendrez :

- Un perroquet
- des Jade Eyes (qui sont importants pour entrer dans le DRAWF RUINS)
- de l'or
- d'autre choses inutiles.

Il reste encore le plus important du magot leur gigantesque bateau qui pourra vous amener à plusieurs destinations.

Necropolis

La porte se trouve à l'Ouest, entrez et fouillez la pièce vous trouverez un coffre il contient:

- une autre partie de la statue
- des flèches

Continuez votre chemin en longeant le mur de droite et essayez de trouvez le passage secret. Maintenant que vous l'avez trouvé, continuez jusqu'au bout de ce passage et vous aurez un autre combat à effectuer. Une fois terminé, donnez les champignon à NERGAL et il apparaîtra un trésor contenant :

- la SILVER KEY (ne la jetez jamais car elle vous aidera à libérer IRKALA)
- le sort INFERNO qui est très puissant (il existe en un seul exemplaire donc ne le perdez pas)

Allez prendre le bateau et rendez-vous au Sunken Ruins, puis au Dragon Valley.

Dragon Valley

Allez en haut de la carte, vous rencontrez la très gracieuse DRAGON QUEEN, montrez lui le Dragon Gem que vous avez obtenu du dragon du LANSK UNDER CITY. En lui montrant le Dragon Gem vous partirez aller avec elle. Plus bas au Sud-est, il y a un trésor de caché qui contient :

- des DRAGON THOOTHS (qui vont vous permettre d'attaquer vos ennemis a une distance de 6Ø mètres maximum)

Au Nord-ouest il y a un autre trésor qui contient des sorts comme :

- VORNS GARDS

etc...

Allez à RUSTIC en bateau.

RUSTIC (Game Preserve)

Au Sud-est, il y a un sort gardé par des voleurs et des goblins. Combattez-les, vous obtiendrez les sorts :

- COLUMN OF FIRE
- FIRE STORM

Montez au Nord-est et traversez le pont, ne tuez surtout pas le chevreuil car vous seriez obliger de tuer le gardien du Game Preserve. Vous pourrez de plus le voir dans sa hutte au bord de la rivière, vous aurez Juste à lui montrer votre Signet Ring et il vous donnera son :

- arc magique (qui vous permettra de tirer sur un ennemis à une distance de 12Ø mètres maximum)

Allez à FREEPORT en bateau.

Freeport

Allez où est écrit "THE ORDER OF THE SWORD", entrez dans la baraque et battez-vous. Vous y trouverez un coffre avec :

- la dernière pièce de la statue. (Il y a une rumeur qui dit que la FREEDOM SWORD est a Freeport, ce n'est pas vrai, elle est très dure à avoir)

Prenez le bateau pour retourner au Smugler Cove, puis au YELLOW MUD TOAD.

Yellow Mud Toad

Rendez-vous au podium avec des pieds de statue.

Utilisez les morceaux de la statue sur le podium et surprise, vous avez maintenant accès au laboratoire de Lanactoor.

Lanactoor's Lab

Faites en le tour et évoquez le sort Soften Stone sur une des pièces qui est rectangulaire dans le milieu de cette pièce, vous trouverez un coffre. Voici les sorts qu'il contient:

- FIRE STORM
- ZAK'S SPEED
- KILL RAY
- MAGE FIRE
- DAZZLE
- SUN STROKE
- BATTLE WAND
- ICE CHILL
- FIRE LIGHT
- CLOAK ARCANE

et les items :

- DRAGON SHIELD
- HEALING POT
- SPECTACLES (qui vont être utile pour entrer dans le MAGIC COLLEGE)

Sortez et direction le SMUGLER COVE. Retournez au Smugler Cove, allez sur l'île de Rustic et rendez-vous au MAGIC COLLEGE ou le Strange Building.

Magic College

Rendez-vous au mur où ils disent que les traces de pieds s'arrêtent au pied du mur. Utilisez les SPECTACLES sur ce mur et vous pourrez y entrer. Voici les différentes actions à effectuer pour les énigmes:

Première énigme, évoquer le sort ICE CHILL pour 2 points.

Deuxième énigme, évoquez le sort FIRE LIGHT pour 2 points.

Troisième énigme, évoquez le sort CLOAK ARCANE pour au moins 6 points

Quatrième énigme, combattre un guerrier.

Si vous parvenez à le tuer, un mage vous fera un cadeau. Il vous donnera le choix entre trois items, vous devez choisir la SOUL OWL. Ensuite retournez au King's Island près du Snake Pit. Fouillez bien et vous trouverez une place cachée c'est la DRAWF RUIN.

Drawf Ruin's

Avant que vous puissiez entrer dans les Ruins, il faut que vous installiez les JADE EYES sur la statue et un passage vous apparaîtra. Il ne vous reste plus qu'à y entrer. Vous faites le tour du donjon, vous découvrirez un pièce ou il y a des DRAWFS qui sont glacés alors vous évoquez le sort SOFTEN STONES sur eux. Ils seront décongelés et vous aurez droit de prendre leur trésor qui est au Nord-est dans une autre salle secrète. ATTENTION ne vous emparez pas de leur trésor quand ils ne sont pas encore libérer du mauvais sortilège, car vous serez obligé de combattre des AUTOMATONS qui sont des robots indestructibles. Après allez dans le MAGAN UNDERWORLD.

Magan Underworld

Dirigez-vous dans le IRKALA REALM et allez où ils disent que vous apercevez une île, utilisez votre personnage qui possède les GOLDEN BOOTS et HOP! Vous voilà sur l'île d'IRKALA (Isle of Moe), il ne vous reste plus qu'à la libérer avec l'aide de la SILVER KEY, après vous obtiendrez une WATER POTION. Maintenant direction le Smugler Cove, puis SUNKEN RUIN.

Sunken Ruin

Faites-en le tour et vous arriverez à une place ou ils disent que vous voyez une ancienne ville sous l'eau. Utilisez votre WATER POTION et vous pourrez respirer sous l'eau.

Sous l'eau:

Vous avez à faire le tour et à un moment vous trouverez une CLAM avec le ROBA SKULL. Pour sortir le ROBA SKULL de la Clam, il faut que vous preniez la Clam et remontiez à la surface. Et hop! La Clam est restez dans l'eau et vous possédez toujours le Skull. Après prenez la direction du DRAWF RUIN.

Drawf Ruin

Allez à l'endroit où ils vous disent qu'il y a une chaleur insupportable et utilisez le Skull sur la forge. Si cela ne fonctionne pas retournez rendre une petite visite a IRKALA et montrez lui le ROBA SKULL et en suite retournez voir les DRAWFS.

Allez sur le KINGS ISLAND pour prendre le bateau et allez à NISIR THE MONTAIN OF SALVATION.

NISIR (The Mountain of Salvation)

Faites-en le tour et vous découvrirez un trésor mais faites attention il y a des STROSS TRUPEN qui le protège. Allez où ils vous disent de lire le paragraphe 52 et n'avancez plus car sinon vous allez tombez dans le trou. Utilisez vos GOLDEN BOOTS, et hop! Vous avez traversé de l'autre côté du CHASM. Il y a deux portes, vous prenez celle qui vous plaît, ça n'a pas d'importance. Vous continuez et vous tombez directement dans les DEPHT OF NISIR. Vous évoquer le sort Soften Stone sur le mur qui est derrière vous, et vous continuez à descendre au Sud, car le chemin pour trouver NAMTAR se trouve au Sud. Il faut que vous trouviez une place ou ils disent que le plancher fond sous vos pieds.

Bon, vous avancez dans le tunnel et ils vont vous dire que vous êtes seul contre une armée entière, à ce moment vous utilisez la DRAGON GEM et surprise l'armée est anéantie. Mais NAMTAR, lui, est encore vivant, il faut le tuer six ou sept fois. Quand vous êtes revenu dans le MAGAN UNDERWORLD, il faut que vous alliez le pousser dans le PIT. Voici où il est situé, il y a un pont ou ils disent que des esprits vous demande quelque chose, bon vous dites oui et refaites le plein d'énergie de l'autre côté, vous continuez et il va revenir à lui encore une fois. Vous le tuez encore une fois et après vous le jetez dans le Pit au bout du couloir.

Et voilà c'est fini, avec cette soluce vous êtes supposé finir ce jeu en un temps record.

(Charles LANGLOIS)

Bravo Charles de nous avoir envoyé cette soluce du Quebec!

LA FAMILLE ADDAMS

Ce jeu est gigantesque et difficile, c'est pourquoi nous allons vous aider! Nous avons réunis une tonne d'astuces pour vous dépanner, les voici!

Pour simplifier la vie, suivez ces quelques instructions:

- En premier lieu, la difficulté étant principalement due au peu de 'coeurs' dont on dispose, il est nécessaire d'en trouver de supplémentaires. Le plus simple à obtenir, de ceux-ci, est sans nul doute celui détenu par le 'BIG BIRD'. Ce 'Boss' se trouve au sommet du 'vieil arbre' (1ère étage à gauche). Pour en venir à bout, il vous suffit de monter tout en haut à gauche de l'arbre, puis au moment propice, de lui sauter sur le carafon tout en maintenant le bouton de tir enfoncé; cette méthode permet de le toucher facilement 4 fois de suite. A vous de le finir...
- Le second coeur à obtenir se trouve dans la partie 'Pôle Nord' du jeu (2ème étage à droite et sortir à gauche de la cuisine). Ce coeur est nettement plus dur, à cause de la longueur du tableau à parcourir mais du 'boss'. Celui-ci peut être vaincu en attendant sur la gauche, puis en lui sautant dessus juste avant que, de boule de neige, il ne se transforme en bonhomme de neige (on peut alors le toucher). Cette méthode permet de le toucher 2 fois de suite par rebond. Il vous faudra ensuite revenir sur la gauche et recommencer jusqu'à sa fonte...
- La méthode suivante, fer de lance de ma solution pour vaincre ce jeu de fous, doit, à partir de maintenant, être appliquée (ou même avant le second coeur). Elle consiste à récupérer une bonne trentaine de vies (1up) après chaque 'continue'. Pour ce, attraper en tout premier lieu les 4 qui se trouvent dans la salle secrète sur la gauche de la salle 'CONTINUE OR QUIT', et cela avant même de prendre la porte 'CONTINUE'. Ensuite prenez-la, puis sortez du manoir et allez prendre le 'Fezcopter' qui se trouve au-dessus de la potence sur la gauche. Récupérez les dollars ($) autour du manoir puis entrez dans l'une des cheminées. Celle de droite à un passage secret en bas à gauche, celle de gauche en a un au milieu à droite, auquel on accède en sautant sur les ressorts de droites puis en allant sur la droite (je persiste à croire que les auteurs sont malades!). Il y a là en tout une dizaine de vies. Retournez ensuite au 'Fezcopter' et allez choper l'immortalité qui se trouve à l'extrême gauche du manoir. Une fois dans le souterrain, descendez tout en bas et prenez le passage secret qui se trouve sur la gauche. Ressortez-en en sautant pour passer le couloir secret qui contient des '1000 points', ensuite aller sur la droite , montez, ne sortez pas par la sortie verticale, mais passer par le passage secret qui se trouve dans le mur à sa droite. Récupérez les dollars et continuez sur la droite. Une fois au bout de ce tableau, récupérez les dollars et la vie et passer au tableau suivant par le passage à droite. Continuez tant que possible sur la droite, puis montez, prenez au passage l'immortalité en rebondissant sur le lapin. Allez sur la gauche et tombez dans le trou pour prendre un petit passage à gauche, descendez puis prenez le petit ascenseur de terre et attrapez les dollars et le 'Fezcopter'. Revenez alors sur vos pas, en reprenant le petit passage, montez grâce au 'Fezcopter' et attrapez les dollars protégés par 2 crânes. Passez par le passage suspendu où il y a 3 vies. Redescendez et cherchez un passage en bas à droite, suivez celui-ci. Vous verrez bientôt de l'eau, allez sous l'eau au maximum à gauche, sortez et allez prendre des vies dans le passage à gauche. Retournez à l'eau et allez cette fois-ci sur la droite, ne ressortez pas par où vous vous êtes baigné la première fois, mais un peu plus loin à droite. Prenez le point d'eau suivant, descendez au fond et allez dans le passage secret sur la gauche. Ouf! Vous voici de retour dans le manoir.

Voilà avec ça vous pouvez attaquer la suite. Sachez simplement que le dernier coeur se trouve dans la serre protégée par deux 'Centipedes'. Le reste est assez facile mais il faut penser à chercher les passages secrets qui sont nombreux (il y a notamment des portes secrètes au-dessus des autres portes).

(Marc CORDIER)

Voici encore des conseils :

Dans la cage d'escalier, en bas et à gauche de la porte menant devant la maison, levez le joystick et... magie! Une porte s'ouvre, devant un Gomez ébahit, lui donnant la possibilité d'avoir en plus 3 vies et un coeur : &1Y1M.

Sachez aussi que si vous allez à la cuisine, vous pouvez prendre le chemin de droite (qui mène à une chaudière puis plus haut un interrupteur, qui si vous le positionnez sur 'OFF', vous permet de rentrer dans la chaudière et de continuer vos recherches pour retrouver Grany (la grand-mère), si vous-prenez le chemin de gauche, il vous mènera au réfrigérateur avec, à la fin, un coeur de plus en 1 vie.

Le plus intéressant est la serre (le jardin), en dessous de la porte, derrière les lianes, une porte est cachée et elle vous permet d'accéder directement à la fin du tableau. Pour ceux qui prennent le 'long chemin', vous trouverez un interrupteur qui si vous le positionnez sur 'OFF', vous donnera accès à une autre porte (encore à mieux tester). En prenant la dernière porte, (au dessus des lianes), vous accéderez à des niveaux qui seront largement payant en bonus. Lorsque vous arriverez devant une pierre qui bouge,

engouffrez-vous dans le bois sous la porte et vous aurez des bonus.
Lorsque vous serez à un niveau difficile ou les dalles tombent et où il faut grimper à des cordes (toujours dans la serre), engouffrez-vous encore dans la mince épaisseur de bois et vous trouverez plein d'argent, et un bonus vous rendant invincible (cette salle se trouvant en dessous et à droite de la coccinelle à 'pics', ou en dessous de la porte).
Encore un conseil: foncez toujours lorsque vous êtes encore 'clignotant', et lorsque (dans la serre), un vide vous paraîtra infranchissable, sautez et des dalles apparaîtront sous vos pieds (la serre vous mène à la crypte, puis à Wednesday).
Lorsque vous irez devant la maison, toujours vers la droite, vous tomberez dans un 'trou', faites le parcours (avec les lapins), puis ne ressortez pas. Derrière le mur à droite du 'trou' de sortie se cache la suite du niveau.
(Catherine RIEMAN)

Sur Atari, pour avoir de l'énergie infinie, recherchez les octets 5379 0000 3BCA 676E et remplacez-les par 4E71 4E71 4E71 4E71. Ou rendez-vous au secteur 158.
(Séverine DRICOT)

Sur Atari, pour avoir une tonne de vies :
Lorsque vous trouvez une salle avec une vie, ramassez la puis sortez et revenez, elle sera toujours la. Ramassez la à nouveau et recommencez autant de fois que vous le voulez!
(Gwenaël HERY)

A la première porte, au lieu d'y entrer sautez par dessus vous verrez ensuite un passage sautez par dessus la 2ème porte. Vous obtiendrez des points, des coeurs d'énergie, une vie. Retournez dans la 1ère porte sortez puis entrez , prenez les points, les coeurs, et recommencez jusqu'à ce que vous ayez assez de vies.
(Joël GAUTHIER)

Pour avoir plus de vies, il faut aller dans le manoir en bas à gauche et entrer dans la salle secrète, prenez les 3 vies. Allez en haut à gauche de cette salle et entrez dans une autre porte secrète. Là, prenez la chaussure dans la salle du milieu. Vous prendrez les 20 vies puis vous sortirez du château. A l'aide du chapeau, entrez dans la cheminée de gauche. Allez en bas à gauche. Allez dans le mur et prenez les 3 vies au bout du couloir.
(Laurent HELIN)

DANS LA SERIE DONNE-MOI DES CODES

Nous tenons à remercier, les joyeux donneur de codes :
Mickael SPORTOUCH
Marc CORDIER

Les codes pour avoir:
- accès au deuxième niveau:
&1H67
- une énergie plus costaud:
V1KK3
- un coeur supplémentaire
&1Z10
- un coeur supplémentaire plus Mercredi:
&ZK13
- un coeur supplémentaire plus Mercredi et Pigsle:
6Z91B
- deux coeurs supplémentaires:
?IIKV
- deux coeurs supplémentaires plus Pigsle :
V11KD
- deux coeurs supplémentaires plus Pigsle et Mercredi :
VZY1J
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle et Mercredi :
BZR1G
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle, Mercredi et Grany :
BDIKD
- trois coeurs supplémentaires plus Pigsle, Mercredi, Grany et Fester :
BLAKK

PC & COMPATIBLES

METHODE D'UTILISATION DES PROGRAMMES

Eh, les PCistes, vous en avez marre d'aligner des datas et de passer des heures les yeux à 5 cm de votre écran, en train de vérifier pour la n-ième fois vos lignes BASIC sans trouver l'erreur.Eh bien à partir de maintenant, tout cela est révolu: grâce au petit programme qui suit (allez, courage, ce sont les dernières), vous allez désormais, à l'instar des Amiga, rentrer facilement et rapidement les données, et en exécutant le programme générer un nouveau programme .COM. Le lancement de ce .COM commute mode Trainer/mode Normal à chaque appel. Entrez FastPatch avec un éditeur de texte ou avec votre BASIC, puis sauvegardez le sur un disquette vierge. Copiez FastPatch de la disquette vers le disque dur (ou une autre disquette) et rajoutez les datas avant de lancer votre BASIC.

WARNING!!!: En rentrant vos datas, assurez vous que le nom du fichier avec le point et l'extension comporte bien 12 caractères.

FASTPATCH V1.0

©JOYSTICK 1992
par Guillaume PERNOT

```
1  'FastPatch V1.Ø (C) JOYSTICK 1992
1Ø C=Ø
2Ø  INPUT "Nom du programme destination (avec
    l'extension .COM)";NOM$
3Ø OPEN "O",#1,NOM$
4Ø FOR I=1 TO 136
5Ø READ A$:B=VAL("&H"+A$)
6Ø PRINT #1,CHR$(B);
7Ø C=C+B
8Ø NEXT
9Ø  IF C<>15458 THEN PRINT "ERREUR DANS LES
    DATAS":CLOSE #1:KILL NOM$:END
1ØØ READ LIGNE
11Ø PRINT #1,CHR$(LIGNE);
12Ø FOR I=1 TO LIGNE
13Ø READ BYTE$:B=VAL("&H"+BYTE$):PRINT #1,CHR$(B);
14Ø READ NOM$:PRINT #1,NOM$;
15Ø PRINT #1,CHR$(Ø);
16Ø FOR J=1 TO B*2
17Ø READ A$:PRINT #1,CHR$(VAL("&H"+A$));
18Ø NEXT J
19Ø FOR J=1 TO 4
2ØØ READ ADD$
21Ø PRINT #1,CHR$(VAL("&H"+ADD$));
22Ø NEXT J
23Ø NEXT I
24Ø SYSTEM
25Ø DATA 8A,ØE,88,Ø1,32,ED,BE,89,Ø1,51,B8,Ø2,3D,8B
26Ø DATA D6,42,CD,21,73,Ø3,EB,6Ø,9Ø,8B,D8,8B,FE,83
27Ø DATA C7,ØE,8A,Ø4,32,E4,Ø3,F8,Ø3,F8,8B,ØD,83,C7
28Ø DATA Ø2,8B,15,B8,ØØ,42,51,52,CD,21,B4,3F,B9,Ø1
29Ø DATA ØØ,BA,ØØ,8Ø,CD,21,5A,59,B8,ØØ,42,CD,21,8B
3ØØ DATA FE,83,C7,ØE,8A,Ø5,38,Ø6,ØØ,8Ø,74,29,8B,D6
31Ø DATA 83,C2,ØE,8A,ØC,32,ED,B4,4Ø,CD,21,B4,3E,CD
32Ø DATA 21,8B,FE,83,C6,ØE,8A,Ø5,32,E4,Ø3,FØ,Ø3,FØ
33Ø DATA 83,C6,Ø4,59,E2,93,B8,ØØ,4C,CD,21,8B,D6,83
34Ø DATA C2,ØE,8A,Ø4,32,E4,Ø3,DØ,EB,CF
35Ø 'Ajoutez ici les DATAs
```

jeux crack

EYE OF THE BEHOLDER II

Pour avoir les vies infinies, dans START.EXE, recherchez Ø8 26 29 47 1B et remplacez par Ø8 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

KNIGHTS OF THE SKY

Pour avoir les munitions infinies, recherchez dans FLIGHT.EXE FF 4F 6A et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

ARKANOID II - REVENGE OF DOH

Pour avoir les vies infinies, recherchez dans REVOFDOH.EXE 8Ø 3E 97 Ø4 ØØ 75 F3 et remplacez par 8Ø 3E 97 Ø4 ØØ EB F3.
(Guillaume PERNOT)

SAND OF FIRE

Pour avoir les vies infinies, éditez SOF.EXE et remplacez FE 8F 11 27 par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

CASTLES

Pour avoir de l'argent infini, recherchez dans le fichier 'CASTLES1.EXE', les octets 83 2E 16 81 32 et remplacez les par les octets 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, puis recherchez les octets 29 Ø6 16 81 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, recherchez encore les octets 59 A3 16 81 et remplacez-les par 59 9Ø 9Ø 9Ø, et enfin, recherchez les octets 29 36 16 81 et remplacez-les par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

METHODE D'UTILISATION DES PATCHES

Il existe sur le marché et même dans le domaine public une multitude d'éditeurs de secteurs de toutes sortes. Les plus répandus sont Pctools, avec la dernière version encore moins conviviale que la précédente (en ce qui concerne en particulier la manipulation au niveau de l'octet des programmes, mais pour le reste, il demeure un must), et les Norton Utilities, bijou de programmation et trésor inestimable pour tout patcheur digne de ce nom, surtout avec la dernière version qui supporte la souris. Le logiciel DEBUG est fourni avec le DOS et donc tous ceux qui n'ont ni Pctools ni les Norton Utilities pourront se tourner vers ce petit débugger.

Pour utiliser les patches avec:

PC Tools 4.3

* sous DOS, tapez PCTOOLS
* quand le programme est chargé, faites 2 fois F3
* positionnez le curseur sur le fichier à éditer
* tapez f, F1, et entrez la chaîne hexa à rechercher puis faites RETURN
* tapez e
* entrez la nouvelle chaîne puis F5, et 3 fois ESC puis O
* lancez le jeu normalement

Norton Utilities 4.5

* sous DOS, tapez NU suivi par le nom du fichier à éditer sans oublier son extension
* faites ESC, C, TAB et entrez la chaîne à rechercher puis faites RETURN
* tapez RETURN, et faites le modifications voulues
* faites 4 fois RETURN
* lancez le jeu normalement

DEBUG

* sous DOS, tapez DEBUG
* quand le tiret apparaît, tapez n suivit immédiatement du nom du programme à éditer puis RETURN
* faites L
* tapez scs:1ØØ la_taille_du_fichier la_chaîne_à_rechercher.

La_chaîne_à_rechercher est une suite d'octets séparés par des blancs.

* Tapez RETURN

Le programme vous donnes une adresse.Relevez là et faites

FL'adresse_relevée La_nouvelle_chaîne.La_nouvelle_chaîne est une suite d'octets séparés par des blancs.

* Pour sauvegarder les modifications: faites rcx RETURN, tapez la taille du programme ,RETURN et w.
* tapez q RETURN pour sortir
* lancez le jeu normalement.

WARNING!!! DEBUG ne travaille qu'avec des nombre hexadécimaux, toutes les valeurs (taille du fichier,chaîne d'octets, additions) sont donc en base 16. De plus, le programme doit avoir l'extension .COM. Sinon utilisez les programmes

PC & COMPATIBLES

SAMURAI

Pour le koku infini, dans SAMURAI.EXE, recherchez 8B 87 96 44 2B C6 et remplacez par 8B 87 96 44 9Ø 9Ø.
(Guillaume PERNOT)

WRATH OF THE DEMON

Pour choisir son level de départ, éditez le fichier 'WRATH.EXE' et recherchez C6 Ø6 61 ØC Ø1 et remplacez le Ø1 par le level.
(Guillaume PERNOT)

THE SIMPSONS BART VS THE SPACE MUTANTS

Tapez le listing suivant, sauvez le sous SIM.DEB et lancez le en tapant DEBUG <SIM.DEB >NUL pour avoir les vies et l'argent infini.

```
nsimpsons.exe
l
g128
t
g2ØD
t
ecs:758A
9Ø 9Ø 9Ø
ecs:7AB8
9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
ecs:413C
9Ø 9Ø 9Ø
ecs:419Ø
9Ø 9Ø 9Ø
ecs:4D99
9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
g
```

(Guillaume PERNOT)

ANOTHER WORLD

Voici les codes d'accès aux différents niveaux de ce jeu: HTDC, CLLD, LBKG, XDDJ, KRFK, KLFB, DDRX, HRTB, BRTD, TFBB, TXHF, CKJL, LFCK.
(Stéphane KOHNTOPP)

PREHISTORIK

Tapez "CHEAT" au clavier pour lancer le jeu (comme si cela était le nom du jeu sur votre disquette ou votre disque-dur) puis tapez Return (envoi, entrée, retour chariot, retour etc). Le jeu va se charger. Quand le personnage apparaît, appuyez sur les touches 1, 2 ,4 et 5 (NDLR: Notre cher lecteur n'a pas précisé si on taper les touches en même temps ou à la suite... donc essayez les deux). Vous aurez ainsi le temps, les vies, la bouffe et l'énergie infinis.
(Dang Bor N'GUYEN)

CIVILIZATION

Faites une sauvegarde de votre partie sur une disquette vierge puis prenez un éditeur de secteur et éditez-la. Allez aux offsets 314 et 315 et mettez les octets 79 79 (un pour chaque offset). Cela vous permet d'avoir 3ØØØØ$ en poche.
(Stéphane SUROWKA)

LEMMINGS

Tapez ce programme avec un éditeur de texte et sauvegardez le sous LEM.DEB, puis
exécutez le en tapant DEBUG <LEM.DEB >NUL:

```
nvgalemmi.exe
l
g12C
t
g2ØF
t
ecs:4724
EB
g
1 (mettre 2 si vous êtes en EGA)
q
```

(Guillaume PERNOT)

CRACK DOWN

Faites une sauvegarde de votre partie dès le niveau 1. Ensuite, prenez un éditeur de secteur et éditez la sauvegarde. Le premier octet de la sauvegarde représente le niveau dans lequel vous jouez. Remplacez la valeur de l'octet par un chiffre hexadécimal de Ø1 (niveau 1) à 1Ø (niveau 16 car en hexadécimal). L'octet Ø28 représente le nombre de crédits dont vous disposez. Mettez-y FF ainsi qu'à l'octet 128 (qui sert à peut prés à la même chose). Sauvegardez le tout et reprenez votre jeu et la partie sauvegardée. Vous aurez ainsi le choix du niveau et les crédits infinis.
(Ahmed ZEDIAR)

ROCK'N'ROLL

Pour avoir les vies et l'argent infinis:
prenez un Debugger (genre TD386), chargez ROCKROLL.EXE, allez en cs:ØØ2A (avec TD386, déplacez le curseur bleu vers le bas jusqu'a cs:ØØ2A et faites F4), exécutez le RETF (faites F8), allez en cs:Ø155, exécutez le JMP, allez en cs:Ø1ØD, allez dans le CALL (faites F7), allez en cs:ØDØF (Ctrl-G, puis tapez cs:ØDØF), remplacez le "dec word ptr [4894]" par "nop nop nop nop", puis allez en cs:13BC, remplacez le "sub word ptr [ØØ16],ØØØ7" par "nop nop nop nop nop", puis allez enfin en 11E8:2BØ7 et remplacez le "mov [ØØ16],ax" par "nop nop nop". Lancez le programme (F9).
(Guillaume PERNOT)

jeux crack

PREMIER MAIL ORDER

	ST	AMIGA	PC
1/2 MBG UPGRADE		299	
1/2 MBG UPGRADE + CLOCK		349	
3D CONSTRUCTION KIT	299	349	349
4D BOXING		198	249
4D DRIVIN		189	249
ADDAMS FAMILY	199	199	199
AFTERBURNER	89	89	
AIRBUS	299	299	
ALIEN STORM	199	199	
ALTERED BEAST	89	89	
ANOTHER WORLD	249	249	
APB	89	89	89
ARACHNOPHOBIA			249
ARKANOID 2	89	89	
ARMOUR GEDDON	199	199	
ARSENAL F.C. *	199	199	
ASHES OF EMPIRE *	249	249	249
B-17 FLYING FORTRESS *		249	249
BATMAN CAPED CRUSADER	89	89	
BATMAN THE MOVIE	89	89	
BEACH VOLLEY	89	89	
BEASTBUSTERS	199	199	
BIRDS OF PREY	299	299	
BLACK CRYPT *	249	249	
BLUE MAX		249	249
BLUE BROTHERS	199	199	189
BONANZA BROS *	199	199	
BUBBLE BOBBLE	89	89	
BUDOKAN		89	89
CABAL	89	89	
CALIFORNIA GAMES	89	89	89
CAPCOM COLLECTION	299	299	
CAPTAIN PLANET	199	199	
CASTLES		249	249
CENTURION		199	249
CHAOS ENGINE *	199	199	
CHUCK YEAGER COMBAT			299
CISCO HEAT	199	199	
CIVILISATION		299	299
CONFLICT EUROPE	89	89	89
CONTINENTAL CIRCUS	89	89	
CRICKET (1 MEG)		119	
CURSE OF THE AZURE BONDS		249	249
CYBERBALL	89	89	
DALEY THOMPSON	89	89	
DAS BOOT		249	249
DEATH KNIGHTS OF KRYNN (1 MEG)		249	
DEATHBRINGER	249	249	249
DEMOSGATE *	299	299	
DEUTEROS	249	249	
DOUBLE DOUBLE BILL		299	
DOUBLE DRAGON 3	199	199	
DRAGON NINJA	89	89	
DRAGON SPIRIT	89	89	89
ELF	199	199	
ELITE +			349
ELVIRA 2		299	299
EPIC *	249	249	249
EURO SOCCER *	199	199	
EYE OF THE BEHOLDER		249	249
EYE OF THE STORM *	249	249	249
F117A NIGHTHAWK			349
F15 STRIKE EAGLE 2	299	299	299
F15 STRIKE EAGLE SCENARIO DISK	199		119
F19 STEALTH FIGHTER	249	249	249
FACE OFF	199	199	
FALCON 3 *			449
FERRARI FORMULA 1	89	89	89
FINAL FIGHT	199	199	
FLAG *	249	249	249
FLIGHT OF THE INTRUDER	299	299	299
FOOTBALL CRAZY	199	199	
FORGOTTEN WORLDS	89	89	
FORMULA ONE GRAND PRIX	299	299	299
GLCC *	199	199	
GAUNTLET 3	199	199	
GHOSTBUSTERS 2	89	89	
GLOBAL EFFECT (1 MEG) *		249	249
GODFATHER ACTION	199	199	199
GODS	199	199	
GOLDEN AXE	199	199	249
GRAHAM GOOCH WORLD CRICKET	249	249	
GUNSHIP 2000			349
HARD DRIVEN	89	89	89
HARLEQUIN	199	199	
HEAD OVER HEELS	89	89	
HEIMDALL	299	299	299
HEROQUEST	199	199	
HEROQUEST DATA DISK	99	99	
HOME ALONE		249	249
HUDSON HAWK	199	199	
HUMANS *	199	199	
HUNTER	249	249	
IK +	89	89	
IMMORTAL	199	199	199
INDY HEAT	199	199	
INDY JONES CRUSADE ACTION	89	89	89
JAGUAR XJ220 *	199	199	
JIMMY WHITES SNOOKER	249	249	
JOHN BARNES (1 MEG) *	199	199	
JOHN MADDEN *		199	
KICK OFF + EXTRA TIME	89	89	
KICK OFF 2	99	99	
KICK OFF 2 (1 MEG)		129	
KICK OFF 2 FINAL WHISTLE	89	89	
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	79	79	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS	59	59	
KLAXX	89	89	

	ST	AMIGA	PC
KNIGHTMARE	249	249	249
KNIGHTS OF THE SKY	299	299	299
LAST NINJA 2	89	89	
LAST NINJA 3		199	
LEMMINGS	199	199	299
LEMMINGS CONSTRUCTION KIT *	199	199	
LEMMINGS DATA DISK	149	149	
LICENCE TO KILL	89	89	89
LINKS			349
LOMBARD RALLY	89	89	
LORD OF THE RINGS		249	299
M1 TANK PLATOON	249	249	349
MAGIC FLY	99	99	
MAGIC POCKETS	199	199	
MAN UTD EUROPE	199	199	
MEGA TWINS	199	199	
MEGAFORTRESS			299
MICROPROSE GOLF	299	299	299
MIDWINTER 2	299	299	299
MIG 29 SUPER FULCRUM	299	299	349
MIGHT AND MAGIC 3	329	329	
MOONSTONE	249	249	
MOONWALKER	89	89	89
MYTH	249	249	
NEW ZEALAND STORY	89	89	
NINJA COLLECTION	149		
OPERATION WOLF	89	89	
OUTRUN EUROPA	199	199	
PAPERBOY 2 *	199	199	
PARASOL STARS	199	199	
PEGASUS	199	199	
PGA GOLF COURSES		129	129
PGA TOUR GOLF		199	199
PINBALL DREAMS	249	249	
PITFIGHTER	199	199	
PLATOON	89	89	
POOLS OF DARKNESS		249	249
POPULOUS	99	99	99
POPULOUS 2	249	249	249
POPULOUS PROMISED LANDS	59	59	59
POWERDRIFT	89	89	
POWERMONGER	249	249	
POWERMONGER DATA DISK 1	119		
PREDATOR	89	89	
R TYPE	89	89	
R TYPE 2	199	199	
RACE DRIVIN	199	199	
RAILROAD TYCOON	299	299	299
RAINBOW COLLECTION	189	189	
RAMBO 3	89	89	
RBI 2 BASEBALL	249	249	249
RED BARON		349	349
RED HEAT	89	89	
RENEGADE		69	69
ROBIN HOOD	199	199	199
ROBOCOP	199	199	
ROBOCOP 3	249	249	249
RODLAND	199	199	
RUGBY WORLD CUP	199	199	
RULES OF ENGAGEMENT		199	
RUN THE GAUNTLET	89	89	
SECRETS OF THE LUFFTWAFFE		349	
SENSIBLE SOCCER *	249	249	
SHADOWLANDS	249	249	249
SHADOW SORCEROR		249	249
SHINOBI	89	89	
SHUFFLEPUCK CAFE	89	89	
SILENT SERVICE 2	299	299	349
SIM ANT *		249	249
SIM CITY + POPULOUS	249	249	299
SIM EARTH			249
SKI OR DIE		89	89
SMASH TV	199	199	
SPACE 1889	249	249	249
SPACE ACE 2	299	299	299
SPACE GUN	199	199	
SPACE CRUSADE		199	
SPECIAL FORCES (1 MEG)		299	
SPEEDBALL 2	199	199	249
SPIRIT OF EXCALIBUR	249	249	249
STARFLIGHT 2		199	199
STRIKEFLEET	199	199	
STRIP POKER 2 + DATA	79	79	
SUPERCARS 2	199	199	
SUPER MONACO	199	199	
SUPER SEGA		249	
SWITCHBLADE 2	199	199	
TEAM JAGUAR *	249	249	
TEAM YANKEE 2	249	249	299
TERMINATOR			299
TERMINATOR 2	199	199	
TEST DRIVE 2 COLLECTION		249	299
TEST DRIVE 3			299
THE SIMPSONS	199	199	
THUNDERHAWK	249	249	299
TIP OFF	199	199	199
TOOBIN	89	89	89
TURBO CHALLENGE 2	199	199	
TURBO OUTRUN	89	89	
ULTIMA 6	249	249	249
UNTOUCHABLES		69	69
WILD WHEELS	199	199	
WOLFCHILD	199	199	
WORLD CLASS RUGBY	199	199	
WORLD CUP CRICKET		199	
WORLD SERIES CRICKET	249	249	
WORLD WRESTLING FED	199	199	249
ZOOL-STATION *	199	199	

SEGA MEGADRIVE

3D BLOCK OUT	249	PACMANIA	349
ABRAHAM TANK	349	PGA TOUR GOLF	349
ALIEN STORM	299	PITFIGHTER	349
ALISIA DRAGOON	399	RAMBO 3	299
BATMAN	349	REVENGE OF SHINOM	299
BATTLE SQUADRON	349	RINGS OF POWER	399
BONANZA BROTHERS	249	ROBOCOD/JAMES POND 2	349
BUCK ROGERS	349	ROLLING THUNDER 2	349
CRACKDOWN	349	SAINT SWORD	349
DE CAP ATTACK	349	SENNA SUPER MONACO *	399
DESERT STRIKE	349	SHADOW DANCER	299
DICK TRACY	349	SHADOW OF THE BEAST	349
DJ BOY	349	SONIC THE HEDGEHOG	349
DONALD DUCK/QUACK SHOT	349	SPIDERMAN	349
E SWAT	229	STREET SMART	349
EA HOCKEY/NHL HOCKEY	349	STREETS OF RAGE	349
F22 INTERCEPTOR	449	STRIDER	399
FANTASIA	349	SUPER HANG ON	299
FATEL LABYRINTH	299	SUPER MONACO GP	299
GAIN GROUND	299	SUPER OFF ROAD	349
GALAXY FORCE *	399	SUPER THUNDERBLADE	299
GHOSTBUSTERS	299	TEST DRIVE 2	399
GHOULS AND GHOSTS	349	THE IMMORTAL	349
GOLDEN AXE	299	TOE JAM AND EARL	349
HARDBALL	349	TOKI	349
JOE MONTANA 2	349	TWO CRUDE DUDES	349
JOHN MADDEN 92	349	TURBO OUTRUN *	349
KA GE KAI	349	TURRICAN	349
LAST BATTLE	299	TWIN HAWK	299
MARIO LEMIEUX HOCKEY	349	WINTER CHALLENGE	349
MERCS	299	WONDERBOY 5	349
MICKEY MOUSE	349	WRESTLE WAR	349
MIDNIGHT RESISTANCE	349	XENON 2 *	349
MOONWALKER	299	ZANY GOLF	349
M5 PACMAN	349	ZOOM	299

GAME GEAR

AXE BATTLER	249	OUTRUN	219
DONALD DUCK	249	PENGO	199
DRAGON CRISTAL	219	PSYCHIC WORLD	199
FACTORY PANIC	219	PUTTER GOLF	219
FROGGER	219	SHINOBI	219
G LOC	219	SPACE HARRIER	219
JOE MONTANA	249	SONIC THE HEDGEHOG	249
LEADERBOARD	249	SUPER GOLF	249
MICKEY MOUSE	219	SUPER MONACO	199
NINJA GARDEN	249	WONDERBOY	199

MASTER SYSTEM

ACE OF ACCESS	279	MOONWALKER	279
AFTERBURNER	279	M5 PACMAN *	279
ALIEN STORM	299	OPERATION WOLF	279
ASTERIX *	299	OUTRUN	279
BACK TO THE FUTURE 2	279	PACMANIA	299
BASKETBALL NIGHTMARE	279	PAPERBOY	279
BATTLE OUTRUN	279	POPULOUS	299
BONANZA BROS	279	RAMBO 3	279
BUBBLE BOBBLE	279	RAMPAGE	279
CALIFORNIA GAMES	279	RASTAN	279
CASINO GAMES	279	RC GRAND PRIX	279
CHASE HQ	279	RUNNING BATTLE *	279
DOUBLE DRAGON	279	SHADOW DANCER	279
DRAGON CRYSTAL *	279	SHADOW OF THE BEAST	299
DUCK TALES	279	SLAPP SHOT	279
FLINTSTONES	279	SONIC THE HEDGEHOG	299
G LOC	279	SPEEDBALL	279
GAUNTLET	279	SPIDERMAN	279
GOLDEN AXE WARRIOR	279	SUMMER GAMES	279
GOLFMANIA	299	SUPER KICK OFF *	279
HEROES OF THE LANCE	279	SUPER MONACO	279
INDIANA JONES	279	TENNIS ACE	279
JOE MONTANA	279	TURBO OUT RUN	279
KLAX *	279	THUNDERBLADE	279
LASER SQUAD *	279	TIME SOLDIERS	279
LEADERBOARD	299	VIGILANTE	279
LINE OF FIRE	279	WONDERBOY 3	279
MICKEY MOUSE	299	XENON 2	279

GAME BOY

ADDAMS FAMILY	229	NAVY SEALS	229
BASEBALL	229	NEMESIS	229
BATMAN	229	NFL FOOTBALL	229
BATTLE BALL	229	NINJA GARDEN	229
BATTLETOADS	229	NINJA TURTLES II	229
BEETLEJUICE	229	PAPERBOY	229
BILL AND TED	229	PRINCE OF PERSHIA	229
BILL ELLIOTT	229	R TYPE	229
BLADES OF STEEL	229	ROBOCOP	229
BUBBLE BOBBLE	229	ROBOCOP 2	229
BUGS BUNNY	229	ROBOCOP II	229
BURIAI FIGHTER	229	ROGER RABBIT	229
CASTLEVANIA 2	229	SIDE POCKET	229
CHASE HQ	229	SIMPSONS	229
CHESSMASTER	229	SNOW BROTHERS	229
DAYS OF THUNDER	229	SPIDERMAN	229
DOUBLE DRAGON 2	229	SUPER KICK OFF	229
DOUBLE DRAGON II	229	SUPER MARIO LAND	229
ELEVATOR ACTION	229	SUPER RC PRO AM	229
GREMLINS 2	229	TECMOBOWL	229
HOME ALONE	229	TENNIS	229
HUNT FOR RED OCTOBER	229	TERMINATOR 2	229
JORDAN V BIRD	229	TINY TOON	229
KILLER TOMATOES	229	TURRICAN	229
MEGA MAN	229	WORLD CUP	229
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	229	WWF	229

Pour les titres marques *, telephonez pour confirmation de disponibilite.
Pour commander, veuillez envoyer un cheque bancaire ou le numero de votre carte de credit (MasterCard, Visa, Carte Bleue) en indiquant la date d'expiration, a:

Trybridge Ltd., 8 Buckwins Square, Burnt Mills, Basildon, Essex SS13 1BJ, Angleterre.

Commandes Telephoniques: 19.44.268.590.766 Lun-Vend 9H00 à 17H00, Samedi 10H00 à 16H00. Fax: 19.44.268.590.076
Possesseurs de PC, veuillez mentionner 3½ ou 5¼.

PC & COMPATIBLES

SUPER SPACE INVADERS

Dans INVGAME.EXE, recherchez FF ØE EB Ø2 et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø, puis recherchez FF ØE ED Ø2 et mettez 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø. Ensuite, recherchez ØØ 74 48 et remplacez par Ø3 9Ø 9Ø et un peu avant, vous trouverez un 8Ø BD a remplacer par C6 85.
(Guillaume PERNOT)

WILD STREETS

Pour avoir les vies infinies: avec un éditeur de texte ASCII, tapez le texte suivant, sauvegardez le en WILD.DEB et sous DOS, tapez DEBUG <WILD.DEB >NUL.

```
nwild.com
l
g3Ø4
t
gØØ29
t
gØ1Ø2
t
gØ2A5
t
ecs:Ø8Ø1
9Ø 9Ø
g
q
```

(Guillaume PERNOT)

MAGIC CANDLE 2

Pour avoir l'énergie infinie et les trésors infinis, avec un éditeur de secteur, recherchez dans MC2.EXE 33 C9 88 Ø7 8Ø 3E et remplacez par 33 C9 9Ø 9Ø 8Ø 3E, puis dans fffar.mco, recherchez Ø2 C6 2B 46 ØE 79 12 et mettez Ø2 C6 9Ø 9Ø 9Ø 79 12 et enfin dans PØ6.MCO remplacez 88 87 CA ØØ 8A 44 ØC par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 8A 44 ØC.
(Guillaume PERNOT)

D/GENERATION

Pour avoir les vies infinies, recherchez FE ØE 46 38 AØ et remplacez par 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø AØ.
(Guillaume PERNOT)

GOLDEN AXE

Enfin les vies infinies:
Sous DOS, tapez REN AXE.DAT AXE.EXE puis tapez le listing suivant avec un éditeur de texte, sauvez le comme AXE.DEB et lancez le en faisant DEBUG <AXE.DEB >NUL.

```
naxe.exe
l
g2A
t
g155
t
g8
t
ecs:324Ø
EB ØA
ecs:2AØ4
9Ø 9Ø 9Ø
g
q
```

(Guillaume PERNOT)

THE GODFATHER

Qui n'est pas arrivé à la fin de Godfather? Peut être celui qui n'a pas recherché dans GOD.EXE FF 9Ø 74 ØB C7 Ø6 EA et qui ne l'a pas remplacé par FF 9Ø 9Ø 9Ø C7 Ø6 EA.
(Guillaume PERNOT)

CATACOMB

Pour activer un cheat mode, qui vous permettra d'augmenter vos fioles, clés, trésors, missiles B et missiles N. Il vous suffit pendant le jeu d'appuyez sur les touche 'R' et 'E' simultanément.
(Julien LOUYOT)

LOGICAL

Pour avoir les vies infinies et passer le niveau à chaque fois, avec un éditeur de texte (E.COM du DOS), entrez le listing suivant, sauvegardez le en LOGICAL.DEB suivant et lancez le en faisant DEBUG <LOGICAL.DEB >NUL.

```
nlog.exe
l
g2A
t
g155
t
g1F
t
ecs:Ø3BF
9Ø 9Ø 9Ø 9Ø 9Ø
g
q
```

(Guillaume PERNOT)

TORTUES MUTANT NINJA TURTLES

Afin de sauter beaucoup plus haut, accroupissez-vous avant de sauter, ceci permettra d'éviter de longs détours.
(Fabrice VERASTEGUI)

MARIO ANDRETTI

Pour avoir plein de sous, éditer votre fichier de sauvegarde au secteur Ø à l'offset 126 et tapez 5ØC3.
(Cyril POISSONIER)

ELITE

Pour avoir plein de sous, éditer votre fichier de sauvegarde au secteur Ø à l'offset 136 et tapez 4Ø42ØF. Votre compteur ne sera correcte que lorsque vous ferez un achat. Pour avoir tout plein de matos,allez au secteur Ø offset 12Ø et tapez Ø4 Ø1 Ø1 Ø1 ØØ Ø1 Ø1 Ø1 Ø1 Ø1 Ø1.
(Cyril POISSONIER)

THE GODFATHER (FASTPATCH V1.0)

```
999 'Vies infinies pour The Godfather par Guillaume PERNOT
1ØØØ DATA 1,2,"GOD      .EXE",74,ØB,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,ØA,3A
```

MAGIC CANDLE II (FASTPATCH V1.0)

```
999 'Uses et énergie infinie pour Magic Candle 2 par G. PERNOT
1ØØØ DATA 3
1Ø1Ø DATA 2,"mc2      .exe",88,Ø7,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,79,CØ
1Ø2Ø DATA 3,"fffar    .mco",2B,46,ØE,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,AE,1D
1Ø3Ø DATA 4,"pØ6      .mco",88,87,CA,ØØ,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,BØ,Ø2
```

SUPER SPACE INVADERS (FASTPATCH V1.0)

```
999 'Tout infini pou Super Space Invader de Domark par G. PERNOT
1ØØØ DATA 4
1Ø1Ø DATA 4,"invgame .exe",FF,ØE,EB,Ø2,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,14,4F
1Ø2Ø DATA 4,"invgame .exe",FF,ØE,ED,Ø2,9Ø,9Ø,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,28,4F
1Ø3Ø DATA 2,"invgame .exe",8Ø,BD,C6,85,ØØ,ØØ,35,78
1Ø4Ø DATA 3,"invgame .exe",ØØ,74,48,Ø3,9Ø,9Ø,ØØ,ØØ,39,78
```

ETERNAM

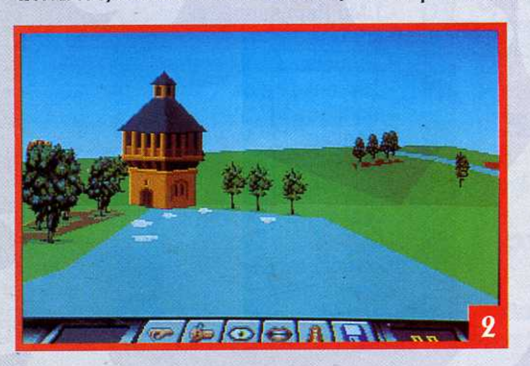


Eternam, gigantesque parc d'attractions virtuelles à l'échelle d'une planète, est la proie d'un virus qui a déréglé tout le système. Chacune des îles correspond à une époque. Cette fois-ci, nous sommes à la révolution française et pour sortir de cette île, il faudra avoir l'autorisation des deux Barons.



1 • Allez, avant de nous y mettre, voici la photo que tu avais demandée. Eh oui, j'étais ainsi avant d'être digitalisée dans le complexe informatique d'Eternam. Remarque, à chaque chose malheur est bon puisque je peux maintenant t'aider.

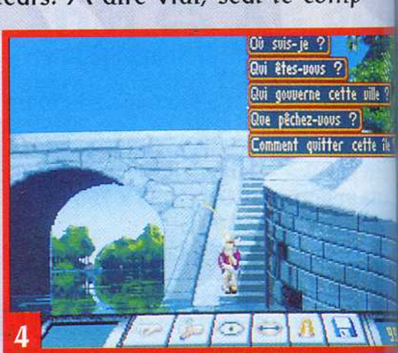
2 • Avant de rentrer dans la ville, il faut se rendre au temple de la Rose et surtout récupérer une lettre. Cette dernière, donnée à Mariane, vous permettra de récupérer une cocarde révolutionnaire qui fait office de laisser-passer. Sans elle, tu ne pourrais circuler librement dans la ville.





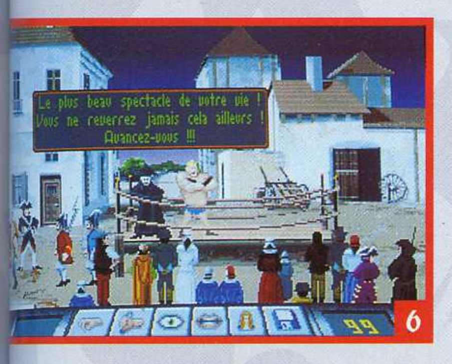
3 • Si jamais tu rencontres Regis qui te demande le mot de passe, essaye de ruser. Ce ne sera pas très difficile puisque Régis est décidément très con. Et méfie-toi des voleurs. A dire vrai, seul le comptable est honnête.

4 • Avant de traverser le pont, discute avec le pêcheur. Il t'apprendra sûrement que deux Barons, c'est deux fois plus de taxes et que le peuple en a assez. Cela dit, ne le dérange pas trop et méfie-toi de l'eau, extrêmement ferrugineuse dans la région.

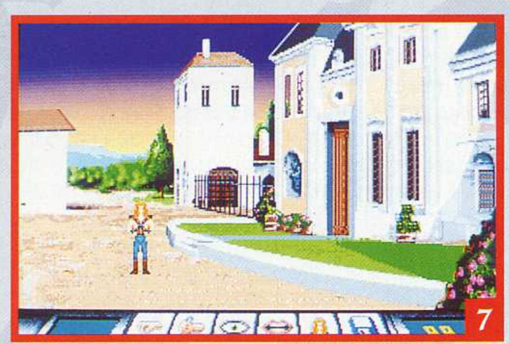


5 • En route pour la ville. Au bout de ce pont, tu trouveras un marchand de boussoles exhibant sa marchandise à l'air libre. Achète-lui en une, elle te sera utile pour continuer.





6 • Si tu n'as pas de quoi acheter la boussole, il faudra gagner des sous. Essaye de te battre contre la terreur locale.
Pour le vaincre, tu devras sortir ton petit couteau et en profiter pour lui sectionner sauvagement... l'élastique de son short ! Même si tu as de quoi payer, tu dois te battre.



7 • A l'époque, on ne rigolait pas avec l'écologie. En marchant sur une pelouse interdite bordant la propriété du Baron de Basseville, tu t'exposes à de très graves problèmes et l'aventure risque de tourner court. C'est bête, il s'en fallait d'une tête.

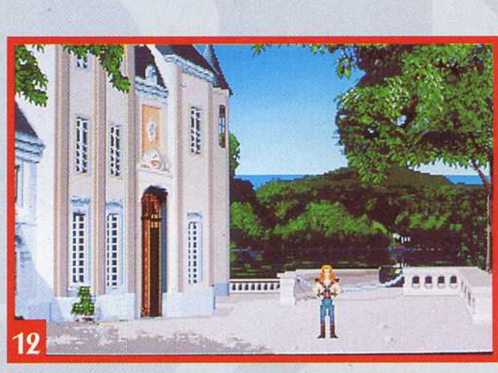


8 • Le juge, qui a probablement d'autres chats à fouetter, a des manières assez expéditives. Ne perds pas courage et garde la tête froide. Garde la tête, même.





9 et 10 • Une fois en prison, écoute ce qui se dit dehors et soit généreux avec les enfants. Ils t'indiqueront un passage secret qui permet de sortir de la cellule.
Ouf! tu l'as échappé belle. En effet, contrairement à l'île de départ dans laquelle il n'est pas possible de mourir, ici on ne te fera pas de cadeaux.



11 • Retourne chez le Baron de Basseville afin d'obtenir ta première autorisation, puis vas faire un tour à la cuisine.
Tu devrais trouver des graines qui te permettront de délier la langue du perroquet de l'entrée.





12 et 13 • Une fois chez hauteville, écoute bien ce qu'il te demande.
Eh oui! j'espère pour toi que tu as bien l'appareil photos...



14 • Cache-toi derrière le paravent de la Baronne et prends la photo compromettante.
Si tu souhaites voir les dessous de l'affaire (il paraît que c'en est une!), patiente un peu avant de la flasher. Parle ensuite au pianiste qui t'apprendra que la fille du Baron a été kidnappée.

15 • Dans cette ruelle, prends la raquette, le thermomètre, la boule et ensuite la carte solaire, puis va à la Guilde, dans l'auberge. Au barman, réponds 2, 2, bois une bière pour te remettre puis réponds encore 2.



Voilà, tu peux prendre le bateau pour le dungeon suivant. Bonne route et rendez-vous le mois prochain avec un niveau plus compliqué.

Alain Huyghues-Lacour



J'm Destroy

consoles news

ALAIN HUYGHUES-LACOUR - J'M DESTROY

LE CES : UNE V

EDITO

Même si je vous le dis, vous n'allez pas me croire. Allez on se risque malgré tout, ne dit-on pas qui ne tente rien n'a rien? Ces quelques lignes sont écrites à l'armée sur l'ordinateur que j'ai au préalable bourré de jeux —c'est un PC d'accord, mais c'est déjà mieux que rien!—, dans mon bureau (ah ouais, je ne vous l'avais pas dit, je bosse dans un bureau), il n'y a personne pour l'instant, ce qui me permet d'écrire ce petit édito. Je ne me gêne donc pas. Si un jour vous avez le malheur de partir pour défendre la France et si l'armée ça vous prend un peu la tête, demandez autant que possible de vous faire muter à la base de Balard, vous verrez c'est super nickel. Les adjudants, chefs et autres adjudant-chefs sont tous très gentils. Particulièrement ceux de mon bureau. Laissez-moi vous les présenter. Mon adjudant-chef est une personne charmante, avec ces grandes moustaches, il ressemble comme deux gouttes d'eau à un gentleman Grand-Breton, toute la journée il travaille dur et fait du bon travail pour notre mère patrie. Adjudant-chef Zebu est un homme bien. Ensuite, nous avons la sous-chef, l'adjudant chef Balaise. C'est une jeune femme dans la fleur de l'âge, toujours de bonne humeur et prête à chaque instant à aider son prochain. Toute la journée, elle travaille dur et fait du bon travail pour notre mère patrie. Toujours suivant la hiérarchie, je suis extrêmement fier de parler de l'adjudant Poulet. Cet homme est un véritable citadin, toujours la cigarette à la bouche, il adore respirer les gaz d'échappement, vivre dans le béton et rester enfermé dans son bureau pour trouver des nouveaux plans d'attaque en cas d'invasion ennemie, c'est un fou, une bête de guerre et en plus il aime ça, le bougre! Toute la journée, il travaille dur pour notre mère patrie. Voilà, voilà, enfin nous arrivons à la dernière personne de ce bureau et pas la moindre puisqu'il s'agit du (de la) chef Gibier, un top modèle qui ne ferait pas honte au magazine Playboy en poster central celui qui reste toujours collé. Elle aussi, elle travaille dur pour notre mère patrie. Toute cette équipe est extraordinaire et travaille commme des forçennés. Jamais, ô grand Dieu non jamais, ils ne se servent de moi pour des corvées, comme coller des trucs inutiles sur des boîtes qui ne servent jamais ou comme passer l'aspirateur sur la moquette qui vient d'être posée. Voilà je voulais que cela soit dit, c'est dit.

Aviateur J'm Destroy
Le couteau sous la gorge.

Oui, le CES de Chicago fait en quelque sorte office de détonateur. Alors que le nombre de jeux testés est un petit faiblard ce mois-ci, les sorties étant plutôt annoncées pour le courant de l'été, le CES de Chicago a complètement dynamisé le marché.
Une tonne de société, présentaient une tonne de milliard de jeux sur tous les formats, sur portables ou sur seize bits les nouveautés étaient nombreuses et les yeux des badauds, dont je faisais partie, s'écarquillaient de façon étonnnante. Faut dire que la joie de voir autant de titres et d'entendre autant d'annonces était un plaisir, presque incommensurable. Alors ne perdons plus un instant et annonçons de ce pas, ce qui doit être annoncé. Et bordel de nom de Zeus qu'est ce qu'il y en a !!!

ÉRITABLE DYNAMITE

SUPER FAMICOM

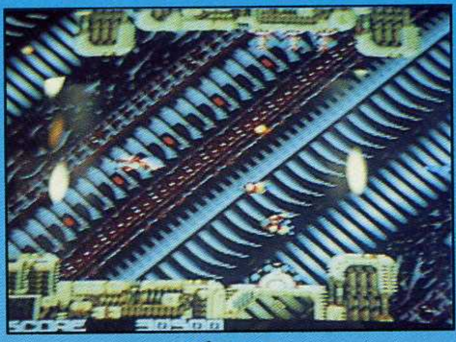
On commence par un titre qui n'est pas un jeu. Comment donc sur console, il n'y a pas que des jeux?! Eh bien oui sur console, il n'y a pas que des jeux. **Mario Paint and Mouse** est la contrepartie Super Famicom de Art Alive sur Megadrive. Avec la possibilité d'ajouter des sons aux images, Mario Paint And Mouse comme son nom l'indique introduit également dans le monde des produits sur console, un périphérique qui a largement fait ses preuves sur micro: la souris. Très pratique et très simple d'utilisation, la souris est d'une précision et d'une aisance tout à fait exemplaire. Dans un avenir proche, nous devrions également voir de nombreux jeux utilisant cette accessoire.

Dans **Super Mario Kart**, le personnage fétiche de Nintendo est une fois de plus à l'honneur. Cette course de karting se déroule à la manière de F-Zero. Là, où Super Mario Kart se différencie par rapport à ce dernier, c'est par la possibilité de pouvoir jouer à deux simultanément, chacun contrôlant son propre écran. Avec des options de jeu intéressantes et très originales, Super Mario Kart est annoncé pour la fin de l'année. Un gros hit en perspective chez Nintendo qui entre parenthèse continue à faire très fort.

Peut être moins intéressant pour nous Français, Nintendo prévoit également pour une sortie dans le courant de cette année une simulation de football américain : **Super Play Action Football**. Avec une scrolling assez novateur et des dizaines de tactiques de jeu disponibles, cette simulation permet également, à chaque instant, au joueur d'avoir la position de chacun des membre de l'équipe sur le terrain. Excellement réalisé, cette production devrait recevoir les faveurs du public américain. Mais je doute fort une fois de plus qu'en France, Super Play Action Football fassent de nombreux adeptes.

Alien Vs Predator est une des formules d'Activision pour essayer de dynamiser les ventes. En ajoutant les droits de deux films de science-fiction à grand spectacle, Activision espère beaucoup. Le jeu lui n'est rien d'autre qu'un vulgaire jeu de baston dans lequel vous êtes la bête.

Mechwarrior est un jeu un peu spécial dans lequel vous êtes un aventurier futuriste en lutte avec d'autres pilotes inter-sidéraux. A mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, Mechwarrior propose des graphismes a en faire tomber plus d'un sur son derrière!

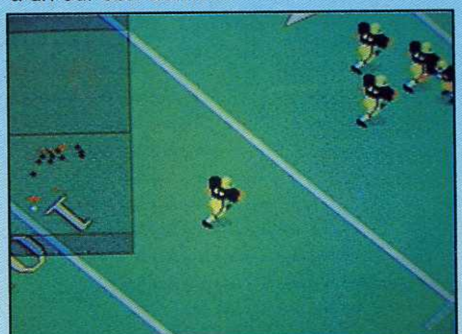


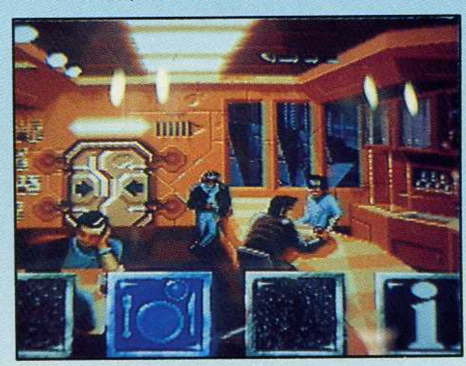
Blaze on


Mario Paint and Mouse



Super Mario Kart


Super Play Action Football


Mechwarrior



Hit the Ice


The mystical Quest

Blaze on est un Shoot'Em Up des familles comme on en connaît des milliards sur Megadrive. Vous me direz que nous sommes sur Super Famicom, n'empêche... Aux commandes d'un vaisseau spatial hyper sophistiqué et sur-armé de bombes thermonucléaires et de laser incroyable, vous devrez dynamiter net sur place tous les adversaires tous les asticots pervers et puants qui se présenteront à l'horizon. Avec d'excellents graphismes et une bande sonore tout à fait exemplaire, ce jeu de dire devrait se placer dans une bonne moyenne de jeux sur Super Famicom.

Issu de la PC Engine, **Hit The Ice** est un jeu de Hockey haut de gamme dans lequel pour gagner il ne suffit pas de savoir manier que la crosse et le palet. Pour vaincre dans Hit The Ice, il faut également savoir jouer des pieds et des poings tant cette simulation est violente. Utilisant le mode 7 de la Super Famicom, cette simulation devrait être remarquable.

Voilà, désormais la Megadrive n'est plus la seule console à avoir l'exclusivité des adaptations de dessins animés. En effet, la vedette de Walt Disney, Mickey Mouse débarque sur Super Famicom dans **The Mystical Quest** de Capcom. Ô combien célèbre pour son adaptation de Street Fighter II, Capcom récidivee dans le brio avec ce titre ...



Super Buster Brothers

haut en couleur. Bien embêté par ce qui lui arrive Mickey, se verra confié une mission très périlleuse. En traversant des paysages d'une excellente qualité graphique, The Mystical Quest devrait être un des jeux les plus appréciés sur la console seize bits de Nintendo. Issu des salles d'arcade et des micros sous le nom de Pang, **Super Buster Brothers** est un jeu hyper rigolo. Vous êtes un chasseur, mais pas n'importe quel type de chasseur: un chasseur de bulle. Pour marquer des points et pour passer au niveau supérieur vous devrez tirer avec votre pistolet sur toutes les bulles qui se présentent à vos yeux. Le problème est que lorsque vous en toucher une, celle-ci de subdivise en deux bulles plus petites, c'est une véritable galère, mais c'est rudement efficace.

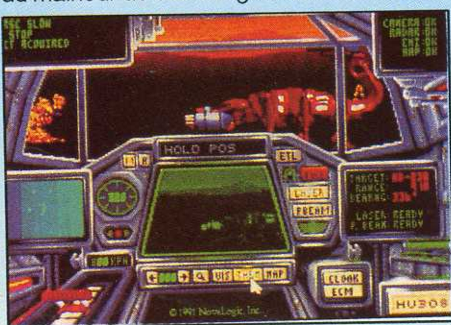


Desert Strike

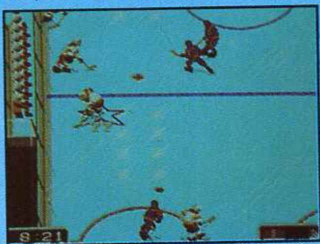


Shadowrun

Connu principalement pour être un jeu de plateau, **Shadowrun** est un jeu de rôle futuriste qui se déroule dans les années 2050 et des cacahuètes ou des caramels mous, je ne sais plus vraiment. Le héros de cette aventure devra chercher la cause du malheur de ses congénères et résoudre les problèmes qui l'obstinent à ne plus en dormir la nuit. Se déroulant entièrement en trois dimensions isométriques, Shadowrun est un jeu d'une nouvelle catégorie sur la Super Famicom. Une production signée Data East tout comme **Ultrabots** qui devrait également pointer le bout de son nez vers les mois de Septembre-Octobre. Après l'atterrissage d'un vaisseau spatial sur notre bon vieux sol, des machines ennemies partent en guerre pour la conquête de notre Terre. La principale force de ce jeu d'action réside dans le fait que tout se déroule en 3D et que les graphismes sont tous réalisés suivant une méthode de tracé entièrement calculée: le Ray Tracing. Très complet aussi bien au niveau graphique qu'au niveau intérêt, Ultrabots devrait faire parler de lui.



Ultrabots



NHL Hockey

L'un des jeux qui a fait beaucoup parler sur Megadrive est en cours de réalisation sur Super Famicom, il s'agit de **Desert Strike**. Dans votre lutte contre la paix, vous avez été dépêcher par le haut commandement pour sauver vos concitoyens maintenus captifs par un malade mental à la tête d'un pays arabe. Inspiré par des évènements réels, Desert Strike est un jeu d'action dans lequel vous serez aux commandes d'un hélicoptère de combat. Entièrement réalisé en 3D isométriques se jeu devrait recevoir de la part du public le même accueil que sur la seize bits de Sega. Toujours chez Electronic Arts, les connaisseurs devraient exploser de joie à l'annonce de l'adaptation de NHL Hochey sur Super Famicom. A l'époque cette simulation de hockey sur glace nous avait complètement transcendé de plaisir tant elle était réaliste et techniquement remarquable. Que les passionnés de SFC se rassurent **NHL Hockey** est tout aussi dément sur leur machine. Un bon point pour Electronic Arts qui nous étonne de plus en plus par la qualité global de leurs titres sur console.

Prévu sur Master System et sur Megadrive, **Rampart** devrait également voir le jour sur Super Famicom. Ce jeu de stratégie avec des phases d'action est assez inhabituel sur console. Pour gagner, il faut asseoir sa position et renforcer les défenses de son château tout en positionnant très stratégiquement les canons qui vous sont offerts. Profitant des avantages de la SFC et des zooms dont elle dispose, Rampart est un jeu que l'on devra dans un avenir proche suivre de très près.



Rampart

Disponible dans les meilleures boutiques d'importation parallèle à l'heure où vous lirez ces lignes NCAA Basket Ball est au Japon connus sous le nom de **Super Slam Dunk**. Cette simulation se déroule un peu à la manière de Super Formation Soccer, c'est à dire que toute l'action est vue comme si un caméra filmait le joueur en possession de la balle. Tout cela pour un effet fabulait et un perception du jeu tout à fait remarquable et incroyablement réaliste. On a vraiment l'impression d'être sur le terrain. Un jeu fantastique qu'il faudra vous procurer de toute urgence.

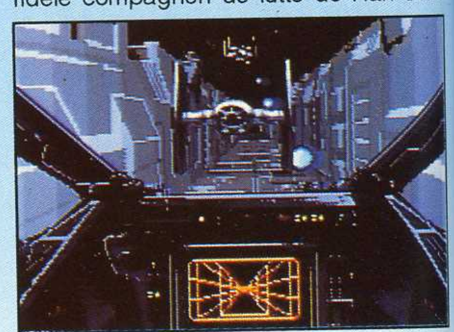
Super slam Dunk

C'est IGS qui se voit confié la difficile mission de la convertion de **Shadow Of The Beast** sur Super Famicom. D'après ce que j'ai pu en voir, cette réalisation est l'une des meilleures. Bien plus arcade que la version Megadrive par exemple, Shadow Of The Beast bénéficie d'une bande sonore et d'une animation toutes deux remarquables. Dans la peau de la bête vous devrez retrouver votre personnalité en parcourant des paysages remplis d'animaux étonnait et de créature étranges.



Shadow Of The Beast

Déjà célèbre rien que par le nom, **Super Star Wars** devrait arriver en France dans le courant du mois de Septembre (ou d'Octobre). Composé de quatorze niveaux, Super Star Wars vous mettra dans la peau de Luke Skywalker, de Han Solo ou de Chewbaka, le gros gorille rempli de poils, fidèle compagnon de lutte de Han Solo.



Super Star Wars

Avec des scènes d'action utilisant le mode 7 de la Super Famicom des zooms et des rotations dans tous les sens, cette production est à l'image de la trilogie de Georges Lucas. Extraordinaire de diversité, Super Star Wars sera assurément le titre de la rentrée, croyez-moi c'est du béton armé. The **Universal Soldier** est un jeu guerrier



Universal Soldier

The Duel

et une conversion de film qui n'est pas encore sortie dans les salles dans lequel joueront en même temps Jean Claude Van Damme et Dolph Lungren (le Mastodonte de Rocky IV). Reprenant le thème de Turrican, The Universal Soldier est un jeu qui pète le feu. Avec des centaines de sprites qui s'alignent dans tous les sens, vous aurez fort intérêt à monter vos muscles pour vous dépêtrer des situations dangereuses dans lesquelles ce jeu vous placera. Avec des dizaines d'armes et des décors post-apocalyptique très bons, ce jeu d'action au scrolling multi-directionnel est annoncé pour une sortie dans le courant de cette année.

King of The Monster

Restons un petit peu chez Accolade qui nous apporte également une simulation automobile avec **The Duel** qui actuellement est disponible sur Megadrive. Vous êtes au commande d'une petite voiture de sport et vous devrez arriver en temps et en heure à bon port. Evitez les véhicules qui traversent la route et qui arrivent d'en face tout en fonçant le plus vite possible et contrecarrer ainsi les plans des flics qui vous attendent au bord de la route pour vous flanquer un PV.

Puisqu'on est chez Accolade, on y reste encore un peu avec **Warspeed**, une aventure spatiale qui demandera au joueur non seulement des réflexes (lors des combats spatiaux), mais également un bonne dose de réflexion, pour négocier avec les extra-terrestres. Utilisant le mode 7, Warspeed risque bien de vous surprendre par sa richesse.



Warspeed

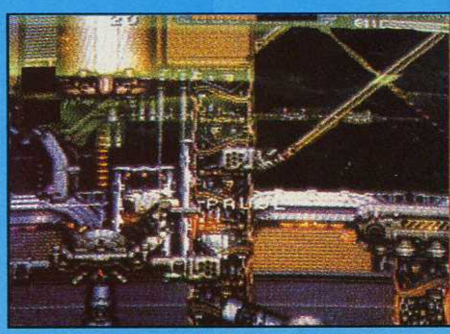
Premier jeu converti de la Neo-Geo à la Super Famicom, **King Of The Monster**, ne devrait pas trop perdre dans ce changement de machine. Pur jeu de baston, vous êtes une espèce de gros monstreux ideux et vous devez lutter contre des anti-tés vivantes tout aussi répugnantes que vous dans un japon futuriste. En tout, vous aurez la possibilité de combattre avec l'un des six monstres qui vous seront proposés. Excellent surtout au niveau sonore, King Of The Monster devrait arriver sur les étales de vos magasins préférés dans le courant du mois de Janvier.

Quoique les courses de Formule Un n'aient pas l'air de vous passionner des masses (ce qui est dommage), vous devriez tout de même faire très attention à cette simulation de Lozc Of Japon se dénommant: **F-1 Super Driving**. Sponsorisé par l'un des meilleurs pilote de Formule Un du Japon Guri Suzuki, cette simulation permet à deux joueurs de s'affronter sur deux écrans à la fois – à la manière de Final Lap sur PC Engine – et ce sur dix huit circuits. En secret, Konami travaille sur un nouveau jeu de tir qui risque fort de décoiffé, son nom: **Cybernator**. Vous êtes le pilote d'un vaisseau cybernétique avec à bouclier d'énergie hyper-puissant. Au cours de votre mission, vous devrez passer par l'atmophère terrestre, survoler les océans et éviter les crashes de météorites sur la surface de la Lune. Disponible au Japon dans le courant du mois d'octobre, à mon avis il vaudrait mieux faire confiance à Konami quant à la qualité de ce titre.

Super Strike Eagle est la première simulation de vol sur Super Famicom. Issu du PC, cette simulation est l'une des plus performantes du marché. Graphiquement excellent, cette réalisation est également très complète. Un très bon titre sur cette machine signé Micropose. Railroad Tycoon vous permettra de devenir l'un des hommes les plus riches de la terre. En construisant des chemins de fer, vous devrez faire fortune. Passionant lorsqu'on a compris toutes les règles de ce jeu, **Rail Road Tycoon** est une très bonne simulation économique.



F-1 Super Driving



Cybernator



Super Strike Eagle



Rail Road Tycoon

MEGADRIVE

Dans **Greendog** contrairement aux apparences, vous n'êtes pas un chien et en plus vous n'êtes pas vert ce qui est pour le moins complètement étonnant, surtout en considérant le titre. En fait, vous êtes un surfeur aux grandes jambes qui sait ce qu'est la vie. Allez la découvrir avec lui dans cet excellent jeu de plates-formes au scrolling multi-directionnel.



Greendog

Tiré d'un conte d'Andersen, vous êtes **Ariel, la petite sirène**. Pour sauver un peuple sous-marin, vous devrez prendre tous les risques. Avec votre chant extraordinaire bon, bercez les marins et mettez-les dans votre poche.

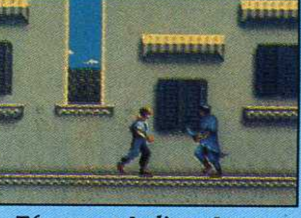
Un jeu amusant et sympathique qui tranche singulièrement avec les autres productions sur ...



Ariel, la petite sirène

Megadrive. Tiré d'un film Numéro Un au box-office américain, dans **Home Alone** vous jouez le rôle d'un gamin oublié par ces parents partis pour un voyage en France. Agresseur des voleurs, vous êtes seul à la maison pour défendre les richesses qu'elle contient. Un jeu rigolo et qui n'a rien à voir avec la version que l'on connait sur Super Famicom.

Edité par Sega, **The Young Indiana Jones Chronic**les met en scène la vedette de la trilogie de Steven Spielberg lorsqu'il n'était encore qu'un jeune adolescent. Armé de votre fouet, vous allez devoir affectuer des miracles pour trouver et récupérer des pièces très recherchées par tous les archéologues de prestiges qui peuplent le monde. Un jeu de plates-formes superbe qui comporte des animations géniales.



The young Indiana Jones Chronicles

Enfin, serait-on tenté de dire, **Streets Of Rage II** est annoncé chez Sega. La suite de cet excellent jeu de combat comportera encore plus de coups et de meilleures animations. Outre des graphismes supérieurs, on retrouvera également la possibilité de jouer à deux en même temps, ce qui ne déplaira pas aux amateurs de baston que vous êtes tous et toutes.



Street of Rage II

Super Battle Tank: War In The Gulf est un jeu de guerre dans lequel vous dirigerez un char d'assaut dans les plaine désertique du Moyen Orient. Inspiré par des évènements réels, cette réalisation se déroule entièrement en trois dimensions.

Un jeu réaliste (peut être trop réaliste!) et captivant.

Annoncé au même titre que sur Super Famicom, **David Crane Amazing Tennis** est comme vous vous en doutez une simulation de Tennis. Comportant une animation du joueur d'avant plan complètement sidérante de réalisme (on voit même la chemise du tennisman se soulever), cette réalisation est gigantesque. Malheureusement aucune date de sortie ne nous a été communiquée pour la sortie de ce titre.



Amazing Tennis



Super Battle Tank : War in the Gulf

Chez Sega, on devrait également voir avant la fin de l'année **Wold Of Illusion Starring Donald And Mickey**.



World of Illusion

Reprenant le thème de Castle Of Illusion World Of Illusion permettra à deux joueurs de s'aider à affronter les nombreuses difficultés qui se dresseront sur le parcours de nos deux petites vedettes. D'une animation parfaitement, la possibilité de jouer à deux devrait permettre à World Of illusion d'augmenter le plaisir du jeu. C'est vrai, à deux, c'est deux fois plus marrant.

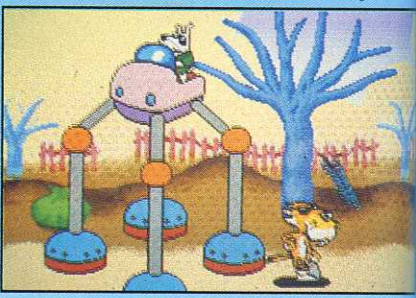


Predator II

Adapté du Film du même nom, **Predator II** est une sorte de commando urbain qui se déroule dans les rues de New York, dans les stations de métro, sur les toits des buildings. Tout en évitant les lasers de la bête qui rôde, vous devrez délivrer des prisonniers éparpillés ça et là tout au long du jeu.



Captain American &The Advengers



Chester Cheetah

Chez Data East, nous ne devrions plus trop tarder à voir **Captain America & The Avengers**, un Beat'Em Up qui vous fera revivre les aventures de l'une des plus célèbres vedettes des Marvel Comics. Pour un ou deux joueurs, ce titre sera disponible dans le courant du mois de Septembre.

Chester Cheetah est un jeu de plates-formes complètement étrange qui met à l'honneur une sorte de panthère hyper bizarre. Avec des graphismes enfantins, Cheester Cheetah est un jeu d'action plein de rebondissements.

Chez Sunsoft, on retrouvera deux des plus grand héros de bande-dessinés, Superman et Batman. Dans **Superman** vous serez en lutte contre Brainiac qui projette de détruire la Terre. La raison? On ne la connaîtra peut-être jamais. Tout ce que vous savez c'est qu'il faut absolument que vous



Superman

endiguiez les projets de cet horrible cauchemard vivant.
Dans **Batman: Revenge Of The Joker,** prévu pour le mois de Novembre, vous vous retrouvez une nouvelle fois dans la peau du célèbre homme chauve-souris. Ce jeu de plates-formes au scroling multi-directionnel est d'une facture extraordinaire. Surpassant graphiquement Batman première version, les amateurs de la vedette auront vite fait de choisir tant cette réalisation m'a séduite.
Dans **Chakan the Forever Man**, vous jouez le rôle d'un aventurier qui ne peut pas mourir. En récupérer différents éléments vous pourrez au fur et à mesure des niveaux, construire et mettre au point des potions magiques qui vous seront fort utile tout au long de votre périple. Armé de vos deux épée, je vous souhaite bien du courage pour parvenir au terme de cette aventure graphique superbe.
Outlander est une course de voiture qui ressemble d'assez près à The Duel également annoncé ici. Le but est bien évidemment d'aller le plus vite possible, de griller les feux et de ne pas se faire prendre par des handicapés du crâne qui pourraient venir vous chercher les noises.
Mick And Mack's Global Gladiators devrait devenir l'un des jeux les plus côtés et les plus réputés sur Megadrive tant cette réalisation est remarquable. Dans des décors somptueux dignes des meilleurs réalisation sur cette bécane, les aventures de nos deux petits héros sont étonnantes. Armé d'un pistolet assez étrange, il faudra sauter, bondir et éviter toutes les embuches qui pourront intervenir tout au long du jeu. Du Virgin, du très grand Virgin.
Après David Crane Amazing Tennis, une seconde simulation de ce sport est annoncé sur Megadrive. Il s'agit de Jimmy Connors Tennis. Sur terre battue, sur herbe, ou sur quick, vous livrerez une lutte sans pitié contre les meilleurs joueurs du monde. Superbement bien animé, Jimmy Connors permettra à deux joueurs de faire des échanges comme dans la réalité.


Batman



Chakab the Forever Man


Outlander

UN CONFRERE QUI A LA PECHE

Super Power est un tout nouveau magazine, entièrement destiné aux fous, tarés, cinglés des consoles Nintendo.
Dans le premier numéro de Super Power, vous retrouverez toutes les dernières nouveautés sur Gameboy, Super Nintendo, Super Nes, Super Famicom et sur NES.
Comme Super Power est un magazine entièrement indépendant, il sera libre de dire ce qu'il veut, quand il veut et comme il veut, ce qui n'est pas le cas de toutes les publications dédiées, et ceci est un avantage indéniable pour le lecteur. Outre les derniers tests en date, vous retrouverez également dans Super Power un dossier génial sur Street Fighter II, le jeu de l'année, des mega-dossiers sur Super Mario World sur Super Nintendo et sur Snake's Revenge sur NES. Avec des astuces comme s'il en pleuvait et un reportage complet sur le salon de Chicago, le premier numéro de Super Power s'annonce comme le magazine référence des possesseurs de consoles Nintendo. De plus, vous pourrez même gagner jusqu'à 50 consoles seize bits. Quelle aubaine! Disponible chez tous les libraires à partir du 26 juin, ne ratez pas l'occasion de devenir un Powerman tout puissant et d'avoir la culture Nintendo

ARKADOÏD

MEGADRIVE

Alimentation secteur	150 F	Adaptateur jeu jap	99 F
Wonder Mega	4 990 F	Console MD jap.	949 F
Donald Duck	345 F	James Pond II	449 F
CD heavy nova	390 F	CD Funky horrorband	390 F
Desert strike	449 F	Two crude dudes	449 F
Street of rage	395 F	Kid Cameleon	449 F
Turbo out run	449 F	Bad O Men	449 F
Exile (Jap)	419 F	CD Ernest's heavens	390 F
Sonic	395 F	Bulls Vs Lakers	449 F
David Robinson's	449 F	Fantasia	299 F
Spots Talk Baseball	449 F	F1 Hero (2 players)	395 F
Test Drive II	449 F	The Simpsons	449 F
Atomic Runner	449 F	Krusty's fun house	449 F
Splater house II	449 F	Grand slam tennis	449 F
CD Sol Feace	390 F	Thunder pro wrestlin	449 F
Exile (US)	449 F	CD Pit Fighter II	449 F
Arch Rival	449 F	CADASH	395 F

NEO GEO

Console NEO GEO + alimentation + joystick	2 450 F
Fatal Fury	1 090 F
Eight Man	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Robo Army	990 F
Sengoku	990 F
Alpha Mission II	990 F
Raguy	890 F
Trash Rally	1 090 F
Riding hero	890 F
Cyber Lip	890 F
Soccer Brawl	1 090 F
Ninja Commando	1 090 F

GENIAL !!!
ADAPTEZ LES JEUX SUPERFAMICOM ET SUPERNES SUR VOTRE SUPERNINTENDO 50Hz AVEC LE SUPER ADAPTER 390 FRS

GAME GEAR

Console GAME GEAR + jeu	990 F		
Alimentation secteur	150 F		
Adaptateur Mastergear	199 F		
Out Run	245 F	Shinobi	245 F
Wonderboy	215 F	Mickey Mouse	250 F
Monaco G.P.	215 F	Alleywar	250 F
Magical Guy	250 F	GG Aleste	250 F
Ninja Gaiden	250 F	Sonic	250 F
Donald	250 F	Alien Syndrome	250 F
Buster Ball	250 F	Monster World III	250 F
Spiderman	250 F	The Simpsons	250 F
Paperboy	250 F	Olympic Gold	250 F
Out Run Europa	250 F	Terminator	250 F

GAME BOY

Console GB + Tetris	590 F		
Battletoads	245 F	Mickey II	245 F
Castelvania II	245 F	Megaman I et II	245 F
Attack of the Killer tomatoes	245 F	Hang on	245 F
Crazy car	245 F	Terminator 2	245 F
Elevator Action	245 F	Robocop 2	245 F
Track Meet	245 F	Mario Quest	245 F
Mickey's dangerous chase	245 F	Sagaia	245 F
Fire bird	245 F	Tortue Ninja 2	245 F
Tower of druaga	245 F	The Simpsons	245 F
Goeman fight	245 F		

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU SOULBLADER

1 690 Frs

CONSOLE SUPERFAMICOM + 2 MANETTES+ PRISE PERITEL + ALIMENTATION + JEU STREET FIGHTER II

2 250 Frs

SUPER FAMICOM

Street Fighter II	790 F	• Adaptateur SNES	190 F	• RGB cable	390 F
Battle Tank	549 F	• Mario World IV	499 F	• F-Zero	390 F
Soulblader	590 F	• Joe & Mac	590 F	• Super Ghouls'n ghost	499 F
Castelvania IV	499 F	• Zelda III	590 F	• Contra	590 F
F1 Exhausted	590 F	• Wrestle Mania (US)	590 F	• Rushing beat	590 F
Ramma 1 2	590 F	• Shangai	590 F	• Battle Blaze	590 F
Magic Sword	590 F	• Magic Sword	590 F	• The Simpsons	590 F
Krusty's fun house	590 F	• Tortue Ninja IV	590 F	• Mario kart	590 F

Cassette vidéo Spécial Salon de Chicago "Super News" MD + SFC 100 F

Echangez vos jeux sur toutes les consoles à partir de 50 Frs. sauf Neo Geo



Metz: 8 rue des Augustins Tél: 87 36 36 05

Chalon sur Saône: 12 rue de la Citadelle 71100 Tél: 85 93 07 77

Besançon: 7 Avenue du Parc 25000 Tél: 81 51 74 73

Cocher le magasin de votre choix pour renvoyer le bon de commande

- ☐ ARKADOID: 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél: 87 36 36 05
- ☐ ARKADOID: 12, rue de la Citadelle 71100 Chalon sur Saône Tél: 85 93 07 77
- ☐ ARKADOID: 7, Avenue du Parc 25000 Besançon Tél: 81 51 74 73

NOM: ______________________ PRENOM: ______________________

ADRESSE: ______________________

CODE POSTAL: __________ VILLE: __________ TEL: __________

Titre	Qté	Prix

Frais de port + ______

Total à payer ______

Pour les frais de port téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT: ❑ CHEQUE ❑ MANDAT ❑ CONTRE REMBOURSEMENT

❑ CARTE BANCAIRE N° ____________________ Date d'expiration: __/__/__

SIGNATURE

Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Modifications des tarifs sans préavis. Megadrive et Game Gear sont des marques déposées par SEGA. Gameboy et Super Famicom sont des marques déposées par NINTENDO

STREET FIGHTER II



Qui l'eût cru, enfin, Street Fighter II est parmi nous. Cela faisait bien longtemps qu'on l'attendait celui-là. Pour nous, c'est un peu comme une sorte de libération. Tous les jours à la rédaction, le téléphone n'arrêtait pas de sonner, le courrier était tellement important que le facteur refusait de monter les quatre étages qui nous séparent de la terre ferme. Même à 22 heures, tard dans la nuit, il y avait toujours quelqu'un pour nous demander: "Excusez-moi de vous déranger. Savez-vous quand Street Fighter II sera disponible sur Super Famicom. Savez-vous s'il est bien, etc...". Voilà enfin la réponse à tous vos problèmes de conscience et de subconscient sous la forme de ce test.

Allez, inutile de vous leurrer d'avantage, vous le savez déjà puisque ce jeu est un coup de coeur, Street Fighter II est méga canon. Et encore, ce n'est pas un propos en l'air. Aussi important que fut le tapage, fait partout sur ce jeu, cela était grandement mérité car Capcom a réalisé là un must absolu. A la rédaction, on en est même à se demander si Street Fighter II ne serait pas le jeu de l'année tant sa réalisation est parfaite.



Au départ, vous avez le choix entre huit combattants, tous à forme humaine mais aux aptitudes bien particulières, nous le verrons par la suite. Chacun de ces lutteurs à une d'origine et une nationalité différente. Ainsi, on retrouvera des affreux de tous les pays, du Japon, des Etats-Unis, de CEI, du Brésil, etc... Du fait des très nombreuses techniques de combat de chaque individu, au départ, vous ne pourrez bien vous comporter en face des colosses qui vous menaceront de toutes leurs dents et gencives que si vous optez pour un lutteur en vous y tenant un petit moment. De la sorte, vous en aurez une meilleure maîtrise et les différentes attaques viendront plus naturellement. Ce n'est, enfin













à mon sens, que par la suite que vous pourrez débuter avec l'un sept autres combattants qui vous seront proposés par un menu graphique. Disons que c'est ma technique à moi perso et qu'elle fonctionne plutôt bien, alors je vous la soumets, vous en faites ce que vous voulez!

Pour être le professionnel des combats de rues, celui que toute la terre admire, celui qui tant de fois a fait trembler son empire, tant de fois affermi le trône de son roi, vous allez devoir remporter des victoires dans huit régions du globe, contre des enfoirés bestiaux qui n'auront qu'une seule envie: vous foutre une branlée d'enfer dont toute votre vie vous vous souviendrez. Pour vous défendre, vous aurez à votre disposition les traditionnels coups de poings, coups de pieds sautés, directs, balayages, etc... Au total, vous avez environ 18 mouvements possibles pour chaque combattant sans parler des coups spéciaux. Ah ouais, les coups spéciaux sont ceux que vous pouvez réaliser avec un enchaînement de positions sur la manette. Au départ, ils sont assez difficiles à réaliser car ils demandent une grande promptitude des doigts et une parfaite connaissance des diverses positions. Ce n'est qu'avec l'expérience que vous arriverez à les faire avec perfection, car il ne faut pas compter sur la doc en japonais pour vous aider sur ce plan. Cette diversité dans le nombre des attaques, des défenses, des coups est la très grande force de Street Fighter II. L'autre force de ce titre, de ce hit, de ce sommet en matière de jeux vidéo, est

est la qualité des graphismes et des animations. C'est simple, lorsqu'on les compare à la version originale, on a bien des difficultés à les différencier. A peu près tous les éléments graphiques de fond sont présents et, comble de bonheur, ils sont animés. Le seul domaine dans lequel Street Fighter II est un peu léger, et encore, c'est beaucoup dire, c'est au niveau sonore. Bien sûr, les bruits des coups sont digitalisés ce qui les rend réalistes, mais par rapport au reste de la réalisation, c'est dans ce secteur qu'il est le moins impressionnant. Gigantesque, colossal, extraordinaire, mirobolant, fantastique, tous les qualificatifs sont bons pour définir Street Fighter II, un jeu qui fera assurément vendre un maximum de Super Famicom


J'm DESTROY





EDITEUR: CAPCOM
GRAPHISME: 18
ANIMATION: 19
SON: 18
MANIABILITE: 19
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMICOM 98%



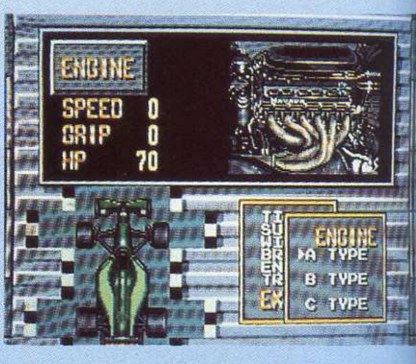
Cela faisait un bon bout de temps que l'on attendait une seconde simulation de Formule Un sur Megadrive en trois dimensions. Ben voilà, il est inutile de l'attendre plus longtemps puisque la voici, la voilà avec F1 Hero MD. Le moins que l'on puisse dire de cette simulation c'est qu'elle ressemble étonnement à Super Monaco GP qui reste en la matière la référence. Au volant de votre Formule Un, vous allez devoir tracer comme un fou, survirer dans les virages et aligner un par un tous les concurrents qui vous seront opposés pour obtenir le titre de vos rêves. Ah pour sûr, ce titre vous en rêvez. La nuit, le jour, à chaque seconde vous êtes là la tête pleine d'image de victoires et de gloire. Puisque l'occasion vous est donnée de le réaliser, ne rater pas la chance qui vous est offerte et foncer vers la victoire.

Au volant de votre voiture de course, vous lutterez comme des adversaires aussi connus et prestigieux que les célèbres Senna, Prost, Alesi, Mansell, etc... Pour des raisons liées aux thunes certainement, les noms ont légèrement été modifié, mais bon on les reconnaît quand même.

Dans F1 Hero MD, on retrouve à peu près tous les points positifs que qu'une simulation de Formule peut procurer. Ainsi pendant la course, il est tout à fait possible de changer de pneus, si ceux-ci n'adhèrent plus suffisamment à la piste, de modifier les réglages de la bête si vous trouver qu'elle a des problèmes surtout au niveau puissance. Bref, comme je vous l'ai déjà dit, on retrouve ici bien des éléments agréables et intéressants.

Malheureusement, ce n'est pas le cas partout. Si dans les options de jeu, cette réalisation est tout à fait honorable, là où le bât blesse, c'est dans la conduite de la voiture. Il manque quelque chose pour rendre cette course géniale. Dans les virages notamment, on a bien souvent du mal à parfaitement maîtriser la situation. Ceci est surtout dû à un manque de réalisme. En effet, la voiture ne tourne pas comme elle devrait le faire. Certes, je n'ai jamais conduit de Formule Un, mais il me semble en regardant tous les Grand Prix à la télé, qu'une Formule Un ne se comporte pas tout à fait comme elle se comporte ici. Si cette élément semble à première vue dérisoire, on se rend vite compte qu'il est à la base de la déception qu'engendre F1 Hero MD. Et pourtant, sur la réalisation, on ne peut pas vraiment reprocher quelque chose aux programmeurs. La vision des seize circuits du championnat du monde sur lesquels vous concourez est bonne et l'effet de trois dimensions parfaitement rendu. En plus, il n'y a pas que ça qui soit bien rendu dans F1 Hero MD, la notion de vitesse et également tout à fait acceptable, certes nous ne sommes pas là en présence de Super Monaco GP qui à se niveau est parfait, mais on sent bien que Varie y a porté une attention toute particulière. Et puis, il y a un truc tout de même vachement agréable dans cette réalisation. Outre le fait de pouvoir reprendre une partie en cours grâce à un système de mots de passe, c'est de pouvoir jouer à deux en même temps. Et ça personne ne pourra rien y dire, c'est dément. Car je vous assure que, lorsque deux joueurs de force équivalente se livrent à une lutte sans pitié sur l'un des circuits, on se fend réellement la gueule et les crises de fou rire ne sont pas loin d'éclater au grand jour et à la face de vos voisins de palier. Assez décevant seul à cause d'un manque de réalisme au niveau de la direction de la voiture F1 Hero MD révèle sa valeur lorsqu'on y joue à deux. Si vous avez un frère, une soeur, un père, une mère, un copain ou n'importe qui d'autre qui soit prêt à jouer avec vous. F1 Hero ne vous décevra pas.

J'm DESTROY







MEGADRIVE JAPONAISE
EDITEUR : VARIE
GRAPHISME : 15
ANIMATION: 16
MANIABILITE : 14
SON : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGADRIVE 80%

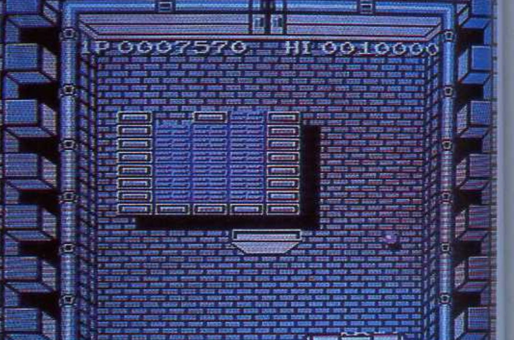


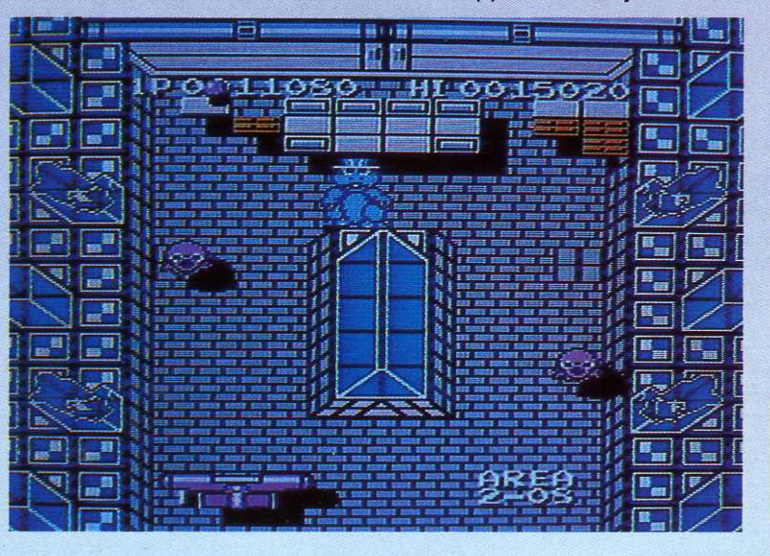
.D.A

CRACKOUT

Je le demandais depuis longtemps; et je n'étais pas le seul, loin de là : un casse-briques sur console! Ca y est, c'est fait, et c'est sur la Nintendo avec Crackout. Dois-je réellement vous en expliquer le principe? Certainement pas, mais les à-côtés, valent, quant à eux, que l'on s'y arrête quelques instants. Au risque de vous surprendre, Crackout ne résume pas à un simple jeu de casse-briques où l'on envoie une balle à l'aide d'une raquette contre des murs de briques. Même le Breakout de la VCS 2600 possédait plus de variantes! Crackout est un casse-briques accompagné d'une masse de petits plus qui viennent rendre le jeu moins monotone (franchement débile pour certains autres). On retrouve ici les bonus à la Arkanoïd, jeu dont le seul nom évoque chez les amateurs une inégalable félicité au casse-briques. Ces bonus tombent en effet des murs de briques lorsque certaines briques sont détruites. Les effets de ces bonus sont multiples, mais pour l'exemple, en voici quelques-uns : balle double qui accélère la destruction en accentuant la difficulté croissante de raquette, raquettes tirant des missiles, balles tirant en tir multidirectionnel, ou bien encore, balle diamant que rien n'arrête ou presque! De quoi varier sensiblement les plaisirs du vulgarus casse-bricus. Les écrans, eux aussi, possèdent leur propre originalité. C'est tantôt de petits dragons verts très godzilliaques, tantôt des gobeurs de balles qui recrachent la sphère sans prévenir, qu'il faudra éviter ou abattre selon le cas. Dans certaines salles, il faudra aussi briser des verrières afin d'obtenir des lettres qui, en fin de jeu, devront composer un password essentiel pour gagner la partie. La liste pourrait encore être bien longue, mais je m'arrête là, je pense que vous avez saisi de quoi il retourne. Passons maintenant au chapitre de la technique. Tout d'abord, il faut signaler la quasi absence d'une quelconque bande sonore. Il ne faut pas s'attendre à avoir l'ouïe pleinement satisfaite. Autant jouer avec un walkman sur les oreilles, ce serait sans doute beaucoup moins pénible. Faut-il parler de l'animation? Animer deux ou trois sprites de monstres qui se baladent, une balle et une raquette d'une façon plus que correcte, n'est certainement pas un exploit, mais sachons l'apprécier à sa juste valeur. Les programmeurs auraient été capables de faire pire! Les graphismes sont, quant à eux, sobres à souhait, mais lorsque l'on fait un casse-briques, il est dur de rivaliser avec Rembrandt ou Van Gogh. Si vous aussi vous attendiez ce casse-briques, laissez-vous tenter, vous ne serez certainement pas déçu, en attendant que l'on nous mette Arkanoïd sur console, il faut bien se mettre quelque chose sous la dent!

T.S.R.



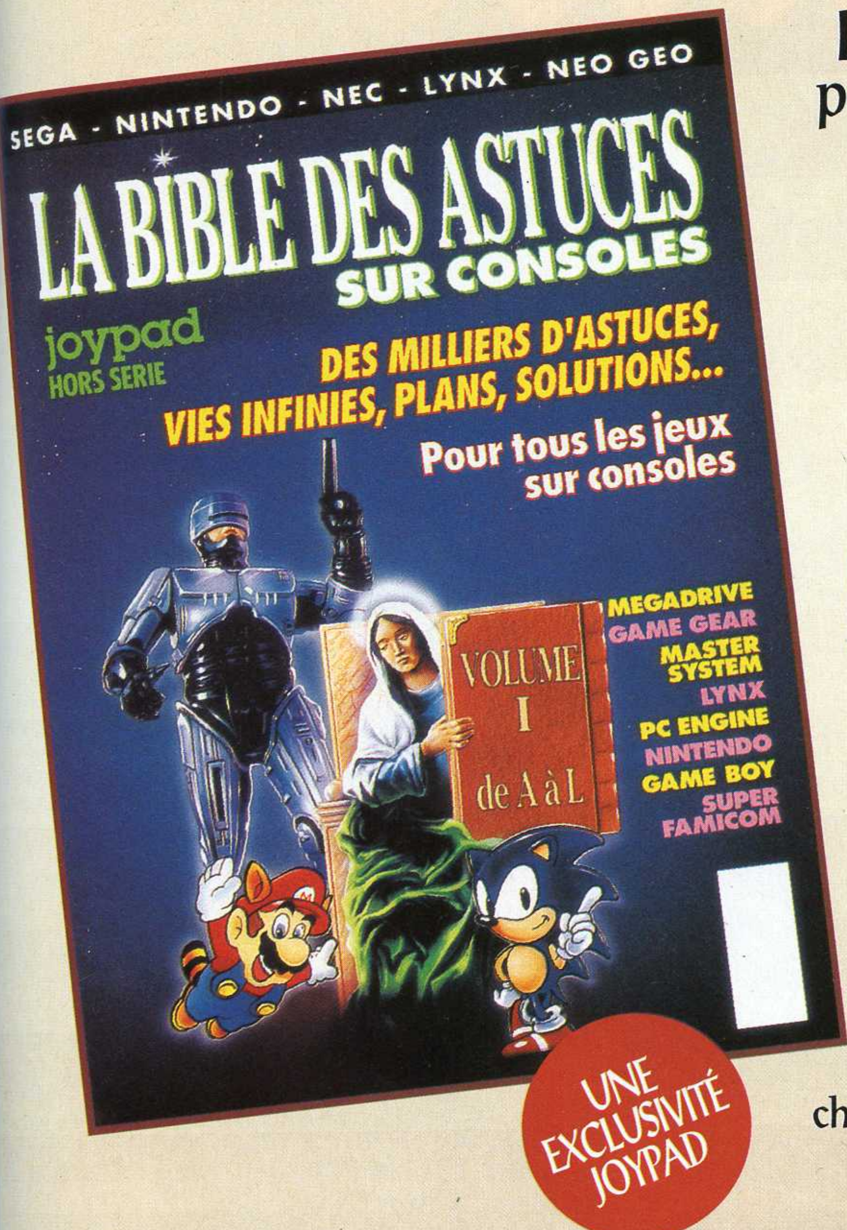




EDITEUR: PALCOM
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
SON: 05
MANIABILITE: 11



IL EST NÉ LE DIVIN BOUQUIN



La Bible des Astuces pour consoles contient des milliers de trucs, astuces, codes, plans, solutions complètes pour tous les jeux sur toutes les consoles

LA BIBLE DES ASTUCES

volume 1 de A à L

A SAISIR D'URGENCE

En vente dès le 15 avril chez tous les marchands de journaux ou par correspondance

---

BON DE COMMANDE (À DÉCOUPER, PHOTOCOPIER OU RECOPIER)

Oui ! je veux recevoir "LA BIBLE DES ASTUCES" chez moi.
Je joins un chèque de ....F à l'ordre de JOYPAD, 103 Boulevard McDonald, 75019 Paris

VOLUME 1 DE A à L : 40F* LE PORT EST GRATUIT

*Tarif pour la France métropolitaine • Rajouter 10 F pour le reste du monde.

NOM:........................ PRENOM:........................

ADRESSE:..

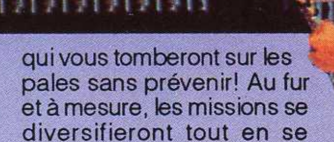
CODE POSTAL:.................... VILLE:....................

AGE:.................... CONSOLE:....................



Une bande de terroristes sans foi ni loi retient des otages innocents dans divers endroits d'une fête foraine! Il ne s'agit là, que de votre toute première mission, mais elle vous donne le ton. A bord d'un hélicoptère, vous devez abattre les terroristes et ramener sept otages sains et saufs au campement. Le plus dur, dans cette affaire, est de piloter correctement. Il faut faire attention aux bâtiments, aux parois dans les grottes et aux mines volantes... Plus que de bons réflexes, il faudra jouer avec calme et précision. Même si le principe de ce jeu se rapproche d'une étrange façon de l'excellent Choplifter, il ne s'agit pas, ici, d'un jeu 100% action. Pour chaque mission, le temps sera bien entendu limité, ce qui vous obligera à agir aussi rapidement qu'avec précision. Ce qui peut paraître simple au regard de la première mission, ce complique substantiellement dès la deuxième où vous devrez ramener des otages, prisonniers d'un immeuble en flammes (le terroriste, c'est l'immeuble cette fois! Méfiez-vous des immeubles!). Plus question d'éviter des tirs ennemis, mais des pans de murs enflammés qui vous tomberont sur les pales sans prévenir! Au fur et à mesure, les missions se diversifieront tout en se compliquant. Les embûches changeront de formes, mais le principe n'en demeurera pas moins totalement identique. Classique quoi. Hormis une ressemblance étonnante dans le principe, avec Choplifter, le jeu ne possède qu'un intérêt limité. Se déroulant en fonction d'un scrolling multi-directionnel, essentiellement horizontal, la partie verticale étant réservée aux changements d'altitude le jeu, même s'il y a tentative de diversifier à chaque niveau, revient toujours sensiblement au même. Il faut aussi signaler un détestable choix dans les couleurs, on ne se croirait pas sur Master System, mais sur une autre console 8 bits dont je vous laisse deviner le nom. Les sons qui accompagnent le jeu laissent totalement indifférents, ce qui n'est déjà pas trop mal, puisqu'ils auraient pu être nuls! Il faut savoir prendre le bon côté des choses. Un jeu comme Rescue Mission ne fera pas date dans l'histoire de la logithèque Master System car, même s'il n'est pas mauvais, il est loin de se distinguer par un quelconque avantage. Pour un principe similaire, Choplifter, tout en étant plus ancien, s'en tire beaucoup mieux à mon avis. En somme, Rescue Mission vous tiendra éveillé pendant quelques heures tout au plus, le temps de la finir. N'espérez pas atteindre la quintessence du plaisir avec lui, il n'y a rien de nouveau.

T.S.R.











EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 11
SON : 11
ANIMATION: 15



Lorsqu'une vedette de la taille et de l'ampleur d'Ayrton Senna prête son nom à un jeu, le dit jeu à plutôt intérêt à être méga-canon! Car faudrait pas trop pousser et ne pas faire n'importe quoi avec le nom de ces personnes. Avec le jeu d'arcade de Sega et sa conversion sur Megadrive, on avait déjà eu un avant goût de ce que pouvait être une superbe simulation de sport automobile sur console. Fort de leur avance dans ce domaine, les programmeurs de la marque ont essayé de récidiver et d'améliorer encore un peu plus les extraordinaires capacités de Super Monaco Grand Prix. Y sont-ils parvenus? C'est ce que nous allons voir.

Célébrissime suite du non moins célèbre Super Monaco, Ayrton Senna's Super Monaco II n'a, en réalité, par grand chose de différent avec son prédécesseur. Si ce n'est à chaque instant le sponsoring quasi permanent de la vedette brésilienne (n'y voyez ici aucun jeu de mot). Au départ, on est tout de suite dans le bain et à chaque sélection Ayrton distille ses commentaires avisés. Remarquez que pour ce qu'il raconte, on aurait parfaitement pu s'en passer. Parmi les options de jeu, on retrouvera principalement les mêmes que dans Super Monaco, à l'exception du Grand Prix de Monaco lui même qui a été remplacé par trois circuits privés, ceux-ci sont, je suppose, de Senna en personne. Sur chacun des circuits proposés c'est à dire les seize du championnat du monde, plus les trois de la vedette, vous pourrez soit vous entraîner soit entrer directement dans le vif du sujet et dans le feu de l'action. Avant de passez à la course proprement dite, il faudra bien évidemment montrer aux personnes qui vous ont confié la voiture que vous ne risquez rien et que vous avez toutes vos chances pendant la course. Une phase de qualification vous permettra donc non seulement de tester les difficultés du circuit, mais également de réaliser le temps qui vous permettra de bien figurer sur la grille de départ. Plongé dans la course, on ne pense plus vraiment à grand chose, pourtant il le faut. Si vous êtes débutant et si vous ne connaissez pas Super Monaco, je vous conseille de commencer avec une boîte de vitesse automatique. Par la suite, vous pourrez utiliser les deux boîtes manuelles proposées, soit celle à quatre rapports, soit celle à sept rapports, qui permet une meilleure accélération et accroît également la vitesse de pointe de la voiture. Prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses durant toute la course, vous devrez faire particulièrement attention aux autres caisses qui tracent sur chaque circuit. Si vous les touchez, vous perdrez un temps précieux et adieux le podium. Pour éviter ce genre d'incident, des rétroviseurs vous permettront à tout moment de connaître leur position par rapport à la votre. Si vous sentez que la voiture juste derrière vous est plus puissante, vous pouvez parfaitement modérer ses ardeurs quelques instants, en zigzagant sur la route tout comme l'a fait Senna lors du dernier Grand Prix de Monaco avec Mansell. L'expérience prouve que cette technique fonctionne à merveille quand elle est bien exécutée. En cela, Ayrton Senna's Super Monaco GP II est excellent. Par contre, ce qui est regrettable, voir très regrettable c'est qu'il n'y a que très peu de différences entre les deux versions. Mis à part les aspérités de certains circuits et les conseils de la vedette, on reste un peu sur sa faim. Pour être tout à fait franc et honnête, la réalisation de Super Monaco GP II est même un peu moins bonne que celle de Super Monaco GP tout court. Les graphismes sont moins fins et même si la vitesse du scrolling est supérieur, on est pas entièrement satisfait par la prestation de SMGP II, qui n'apporte pas vraiment grand chose. Un peu décevant par rapport à ce qu'on en attendait.

J'm DESTROY







EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 17
SON: 16
MANIABILITE: 18



LE TEMPLE DE L'ECHANGE ET DE L'OCCASION



LE PLUS GRAND STOCK DE FRANCE A L'ECHANGE + DE 1000 JEUX

ECHANGE A PARTIR DE

30F

TOUT LE MONDE PEUT PROFITER DE NOS SERVICES! PAS BESOIN DE CARTE!

Echangez 2 Cartouches contre 1

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

Vous habitez en province !

Pas de problème ! appelez le

16 1 42 94 97 14

et réservez votre jeu, même pour les échanges, votre nouveau jeu arrivera chez vous 48H après réception de votre ancien jeu.

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

VPC SUPER !

Déduisez de votre achat par correspondance le montant du jeu d'occasion que vous nous renvoyez !

NOUVEAU! Echange de LASER DISQUE VIDEO à partir de 100F contactez Simon

ULTIMA games

21, rue de Turin 75008 Paris

téléphone **16 (1) 42.94.97.14**

MEGADRIVE

TITRES (US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
AFTERBURNNER II	330	180	130
ALEC KID	250	150	100
ALESTE	390	180	130
ALIEN STORM	390	180	130
ALISIA DRAGON	350	290	200
ARCUS OF ODISSEY	400	180	130
BATMAN	370	180	130
BONANZA BROTHERS	350	150	100
BUCK ROGERS	450	150	100
BULL'S VS CELTICS	400	180	130
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	240	170
CALIFORNIA GAMES	350	180	130
CALIBER	350	150	100
CARMEN SANDIEGO	420	240	170
CENTURION	380	180	130
CHUCK ROCK	400	290	200
DAVID ROBINSON BASKET	390	240	170
DECAP ATTACK	340	180	130
DESERT STRIKE	390	290	200
DEVILISH	390	240	170
DICK TRACY	390	180	130
DOUBLE DRAGON	340	180	130
EL VIENTO	390	180	130
E SWAT	320	150	100
F 22	390	240	170
FANTASIA	350	240	170
FERRARY GP	350	240	170
FEARY TALE	350	150	100
FIGHTING MASTER	390	240	170
GHOSTBUSTERS	320	150	100
GHOUL'S N GHOST	400	240	170
GOLDEN AXE	320	180	130
GOLDEN AXE II	350	180	130
GYNOUG	390	240	170
HARD DRIVING	320	180	130
HELL FIRE	320	240	170
IMMORTAL	390	240	170
JAMES POND	350	180	130
JOE MONTANA	300	180	130
JOE MONTANA II	320	240	170
JOHN MADDEN	350	180	130
JOHN MADDEN II	390	240	170
JORDAN VS BIRDS	340	240	170
KID CHAMELEON	370	290	200
KLAX	350	150	100
LAKERS VS CELTICS	390	290	200
LEMMINGS	400	290	200
MARBLE MADNESS	350	240	170
MARIO LEMIEUX	390	240	170
MARVEL LAND	390	240	170
MERCKS	400	180	130
MICKEY	350	240	170
MIGHT AND MAGIC	400	150	100
MOONWALKER	320	180	130
MYSTIC DEFENDER	400	180	130
NHL HOCKEY	390	290	200
OUT RUN	350	180	130
PACMAN (MRS)	350	180	130
PAPERBOY	320	180	130
PGA TOUR GOLF	350	180	130
PHANTASY STAR II	390	240	170
PHANTASY STAR III	420	290	200
PHELIOS	350	150	100
PITFIGHTER	390	180	130

MEGADRIVE

TITRES (US ou Française)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
POPULOUS	290	150	100
QUACKSHOT	390	290	200
ROAD RASH	350	180	130
ROBOCOD	350	290	200
ROLLING THUNDER II	390	240	170
SHADOW DANCER	350	240	170
SHADOW OF THE BEAST	420	180	130
SHINING AND THE DARKNESS	390	290	200
SHINOBI	390	240	170
SONIC	350	240	170
SPIDERMAN	350	180	130
SPEEDBALL II	390	240	170
SPLATTER HOUSE	390	290	200
STREET OF RAGE	390	290	200
STREET SMART	390	180	130
STRIDDER	430	270	170
SUPER HANG ON	320	150	100
SUPER MONACO GP	340	290	200
SUPER OFF ROAD	350	180	130
SUPER REAL BASKET	350	240	170
SUPER VOLLEY	350	240	170
SWORS OF VERMILLON	420	240	170
TERMINATOR II	390	290	200
TEST DRIVE	350	150	100
THUNDERFORCE III	390	290	200
TOE JAM AND EARL	390	240	170
TOKI	390	290	200
TRUXTON	320	150	100
VALIS	450	150	100
WONDERBOY III	390	180	130
WONDERBOY V	390	290	200
WORLD CUP ITALIAN	340	180	130
WRSTLE WAR	350	180	130
WINTER CHALLENGE	390	150	100
Y'S III	450	150	100

NEO GEO

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
BASEBALL STARS	690	490	240
BASEBALL STARS II	1200	890	640
BASEBALL 2020	690	490	240
FATAL FURY	1200	890	640
GOLF	690	490	240
KING OF MONSTERS II	1200	890	640
KING OF MONSTERS	990	690	440
LAST RESORT	1200	890	640
MUTATION NATION	1200	890	640
NAM 75	690	490	240
ROBOT ARMY	1200	890	640
SOCCER BROWL	1200	890	640
TRASH RALLY	990	690	440
ASO II	990	690	440
BLU'S JOURNEY	990	690	440
BURNING FIGHT	990	690	440
CROSSED SWORDS	990	690	440
CYBER LIP	690	490	240
EIGHT MAN	1200	890	640
FOOTBALL FRENZY	1200	890	640
LEAGUE BOWLING	690	490	240
MAGICIAN LORD	690	490	240
NINJA COMMANDO II	1200	890	640
SENGOKU	1200	890	640
RIDING HERO	990	690	440
NINJA COMBAT	990	690	440
SUPER SPY	990	690	440

NOUS ECHANGEONS AUSSI LES CARTOUCHES JAPONAISES

LYNX

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
TOKI	320	170	100
BLUE LIGHTNING	270	120	80
ELECTROCOP	270	120	80
RAMPAGE	320	170	100
GATES OF ZENDOCON	270	120	80
GAUNTLET	270	120	80
CALIFORNIA GAMES	270	120	80
XENOPHOBE	270	120	80
CHIP'S CHALLENGE	270	120	80
SLIME WORLD	270	120	80
ZARLOR MERCENARY	270	120	80
KLAX	320	170	100
ROBO SQUASH	270	120	80
ROAD BLASTER	320	170	100
TOURNAMENT CYBERBALL	320	170	100
NINJA GAIDEN	270	120	80
PAPERBOY	270	120	80
APB	320	170	100
RYGAR	320	170	100
HARD DRIVIN	320	170	100
TURBO SUB	320	170	100
SCRAYARD DOG	320	170	100
AWESOME	320	170	100
CHECKERED FLAG	320	170	100
BLOCK OUT	270	120	80
MS PACMAN	270	120	80
STUN RUNNER	320	170	100
XYBOTS	320	170	100
SHANGAI	270	120	80
VIIKING CHILD	320	170	100
ISHIDO	320	170	100
BILL AND TED'S	320	170	100
ROBOTRON	320	170	100
GOLF CHALLENGE	320	170	100
CRYSTAL MINES II	320	170	100

ECHANGE AUTRES CONSOLES
Gameboy à partir de 40F (+ de 100 titres)
Gamegear à partir de 50F (+ de 30 titres)
NES française à partir de 60F (+de100)
NEC à partir de 60F (+ de 100 titres)

SUPER NES (US)

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ADDAMS FAMILY	430	300	200
BILL LAMBER BASKET	430	200	100
CASTEL VANIA	430	300	200
CONTRA III	430	300	200
D FORCE	430	200	100
F ZERO	430	300	200
FINAL FANTASY LEGEND	430	300	200
HOME ALONE	430	200	100
LEMMINGS	430	300	200
JOE AND MAC	430	300	200
MYSTICAL NINJA	430	300	200
PILOT WINGS	430	250	150
PITFIGHTER	430	200	100
POPULOUS	430	200	100
RIVAL TURF	430	300	200
SMASH TV	430	200	100
SUPER GHOULS AND GHOST	430	300	200
SUPER MARIO	430	200	50
SUPER OFF ROAD	430	250	150
SUPER R TYPE	430	200	100
SUPER SOCCER	430	300	200
WWF	430	300	200
ZELDA	500	350	200
Y'S III	430	200	100
SIM CITY	430	200	100
SUPER TENNIS	430	250	150
ROCKETEUR	430	300	200
SIMPSONS	430	300	200

SUPER FAMICOM

TITRES (version japonaise)	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
ACTRAISER	390	200	100
AERA 88	390	200	100
ARTHUR QUEST	550	300	150
BATTLE GRAND PRIX	550	250	100
BIG RUN	450	200	100
BOMBUZAL	450	200	100
CASTLEVANIA IV	550	300	150
CONTRAT SPIRIT	550	300	150
DARIUS TWIN	450	200	100
DIMENSION FORCE	450	200	100
DODGE BALL	500	250	100
DRAGON BALL	550	300	150
DRAGON SLAYER	550	250	100
DRAGON EYE	550	250	100
DRAKKEN	550	250	100
DUNGEON MASTER	450	200	100
EXHAUST HEAT	550	300	150
F ZERO	450	250	100
F1 GRANF PRIX	550	300	150
FINAL FIGHT	550	300	150
FINAL FIGHT GUY	690	350	200
GOEMON FIGHT	390	200	100
HAT TRICK HERO	550	300	150
JOE AND MAC	550	250	100
LAGOON	550	250	100
LAST FIGHTER TWIN	550	250	100
LEMMINGS	550	200	100
MAGIC SWORD	550	300	150
MAGICAL TAUR	550	250	100
PILOT WING	490	250	100
PRO SOCCER	550	250	100
RAMNA	550	300	150
ROCKETEUR	550	250	100
RPM	550	250	100
RUSHING BEAT	550	300	150
SD GREAT BATTLE	490	200	100
SOUL BLADER	390	200	100
SUPER AD ISLAND	550	300	150
SUPER ALESTE	550	250	100
SUPER EDF	490	250	100
SUPER FORMATION SOCCER	550	300	150
SUPER MARIO	390	200	100
SUPER R TYPE	490	200	100
SUPER TENNIS	550	250	100
SUPER VALIS	550	250	100
THUNDER SPIRIT	490	250	100
TOP RACER	550	250	100
ZELDA III	550	300	150

SUPER NINTENDO (version française)

TITRES	PRIX NEUF	OCCASION VENTE	OCCASION ACHAT
F ZERO	449	300	200
SUPER TENNIS	449	300	200
SUPER R TYPE	449	250	150
SUPER SOCCER	449	300	200
GRADIUS	449	200	100
SIM CITY	449	200	100
CASTLEVANIA IV	449	300	200

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

JOYSTICK 07-08/92

BON DE COMMANDE

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 21 rue de Turin
75008 Paris - Tél. (1) 42.94.97.14
demander le département VPC pour la disponiblité des produits

Produit	Prix
....	....
....	....

TOTAL (ajoutez 20F pour les frais de port): ....

CHUCK ROCK

Une jungle verdoyante, dans laquelle chaque fourré fait apparaître des yeux de bêtes camouflées, ouvre ce jeu à l'ambiance de cartoon et qui fleure bon la préhistoire. Mais comment expliquer la présence d'êtres bizarroïdes, hybrides d'animaux préhistoriques et de monstres farfelus, tout droit sortis de l'imagination fertile d'un créateur fou? Comment expliquer de même la présence de Chuck (Chuck, c'est vous!), un homme de néanderthal bedonnant et bon vivant au beau milieu de ce paysage hostile? Bon sang, mais c'est bien sûr!, il s'agit de Chuck Rock, la star de la préhistoire, l'homme des cavernes qui n'a jamais peur, le vengeur masqué de la savane! Chuck est un mec cool, toujours mal rasé (normal, on n'avait pas encore inventé le rasoir jetable!), avec une petite touffe sur la crâne et habillé d'un seul slip en feuilles de palmier. Mais le détail qui frappe tout observateur perspicace, c'est son ventre rond et démesuré. Il faut dire que notre héros des temps anciens sait se soigner en ce qui concerne la bouffe. Du moins, il a su trouver la compagne de rêve en la présence d'Ophélia, sa douce et tendre femme préhistorique! C'est sans doute la femme qui sait le mieux cuisiner le rôti de tricératops à la sauce fourmis rouges (NDLR: Et la tienne alors?)! Le problème, pour Chuck, est que sa dulcinée s'est faite enlevée comme dans tout bon jeu vidéo qui se respecte et qui ont souvent tendance à vouloir séparer ceux qui s'aiment, sniff! Notre ami va donc partir à la recherche de la petite Ophélia dans un monde des plus inhospitaliers. Pour vous situer le décor, sachez que les concepteurs ont inclus de vrais animaux préhistoriques mais aussi des trucs bizarres complètement inconnus des savants scientifiques! Chuck devra se frotter ainsi aux classiques ptérodactyles roses et verts (des oiseaux-reptiles faisant penser à des chauves-souris aux longs becs), des gros dinosaures qui serviront de passerelle sur un fleuve ou encore des petits reptiles à la bouche remplie de dents. Le jeu se décompose en plusieurs mondes scindés en sous-niveaux, lesquels vous permettront d'éviter de recommencer sans arrêt au tout début du niveau et par la même occasion, de ne pas vous taper toujours les mêmes ennemis. Le jeu reste globalement axé sur le jeu de plates-formes, avec une grande proportion d'ennemis de tous poils (volant, rampant, etc...) au centimètre carré. Il est d'ailleurs quelque fois impressionnant de voir grouiller tous ses petits ennemis autour de vous! D'autant qu'il peut s'agir de trucs complètement fous, comme des singes planqués dans les arbres et vous bombardant de noix de coco (il faudra se protéger grâce à des rochers boucliers) ou encore des petits monstres roses qui se dédoublent à chaque fois que vous les touchez. Heureusement, Chuck a une arme bien à lui et elle est terriblement efficace: son ventre! Outre le fait de pouvoir sauter en donnant un coup de pied, il peut en effet donner des coups de ventre à tout ennemi qui se présente devant lui! Certains ennemis devront en recevoir plus d'un pour y passer, mais cette technique se révèle souvent la meilleure pour survivre dans ce monde complètement dingue! Un petit coeur placé dans le coin de l'écran indique à tout moment l'espérance de vie de Chuck. Ce coeur diminue à chaque contact avec un ennemi ou un projectile. Il est possible de trouver des items (cuisses de poulets, saucisses, cœurs) un peu partout et de nombreuses salles secrètes sont à découvrir. Ce jeu bénéficie d'une réalisation, certes moins touffue et complexe que pour la version Megadrive, mais à la hauteur des grands hits du moment pour la Master System. On peut en effet se féliciter du travail des développeurs qui ont su tirer quasiment le meilleur de cette petite console. La maniabilité est bonne bien qu'il faille s'habituer un petit peu au nouveau système de ventre-tueur! Un très bon jeu de plates-formes qui a le mérite de dépayser et d'amuser pendant de longues heures tant le challenge est élevé et l'espace de jeu vaste. A conseiller aux fanas d'action.

OLIVIER

EDITEUR: VIRGIN
GRAPHISME: 18
SON: 16
ANIMATION: 17
MANIABLITE: 16



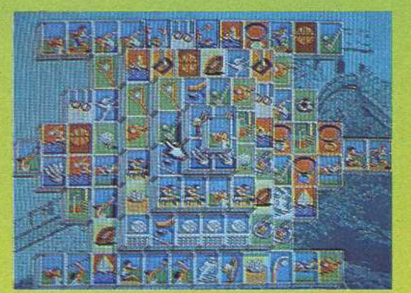


SUPER SHANGHAI

Voici la preuve que les orientaux sont d'éternels optimistes! Si vous jouez aux échecs, vous savez que le nom même de ce jeu est plus triste que joyeux. Pour tester, dites à votre mère, alors que vous sortez d'un examen capital "ce fut un échec!", vous comprendrez de quoi il s'agit. D'un autre côté, si je vous dis "je gagne", à quoi pensez-vous automatiquement, sans l'ombre d'une hésitation, comme s'il s'agissait d'un réflexe conditionné de Pavlov? C'est exact, au mah-jong qui, en chinois, signifie bel et bien "je gagne"!

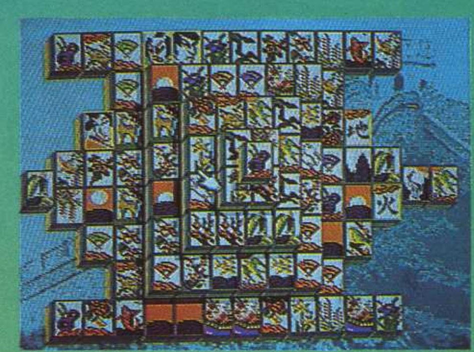
Si vous aimez ne pas être contrarié, jouez plutôt aux échecs où vous aurez plus de chance d'entendre le terme "échec" qu'au mah-jong où vous n'êtes pas sûr de dire bien souvent "je gagne". Bref, après cette parenthèse culturelle hautement intéressante, passons à ce jeu qu'est Super Shanghai.

Le principe du mah-jong est d'une incroyable, autant qu'apparente, facilité! Lorsqu'on vous l'explique, il a l'air si bête que l'on pourrait croire que le jeu est à la portée du premier imbécile (J.M. Le Pen pour ne pas le nommer). Il faut, pour réussir (si vous ne voulez pas réussir, vous ne jouez pas!) mettre deux à deux des dominos qui composent une pyramide. Attention, n'enlevez pas n'importe quels couples de dominos, seulement ceux qui ont un dessin identique sur leur face visible! Mais re-attention, vous ne pouvez enlever que les dominos qui ne sont pas bloqués sur deux côtés ou plus! Mais re-re-attention, il faut aussi un minimum de stratégie, car le but est de faire disparaître la pyramide pour qu'il ne reste AUCUN domino sur le tapis! Si vous n'avez rien compris à ce que je viens de vous expliquer, rassurez-vous, il y a une notice avec le jeu, en japonais... Sachez tout de même que la version américaine est pour très bientôt.



En supposant que vous possédiez le jeu de plateau dans votre humble demeure, vous vous demandez sûrement quelles sont les différences entre le jeu en 3D, le vrai, et celui en 2D, sur votre divine Super Famicom. A vrai dire, les différences tiennent plus du gadget qu'autre chose. Tout d'abord, principale différence, vous aurez droit à une importante variété de dominos. Vous pourrez choisir les figures classiques du mah-jong, des panneaux du code de la route, des figures d'heroic-fantasy (assez nulles), des fleurs, des fruits et légumes... le tout passablement inutile mais permettant d'introduire un brin de variété. Vous pourrez aussi, comme avec le jeu de plateau, jouer contre un adversaire. Super Shanghai est, en effet, un jeu qui peut se jouer à deux, c'est toujours bon à savoir. Enfin, le tableau des options vous propose aussi des variantes de jeu comme celle appelée Les Yeux du Dragon. Variante du mah-jong en un peu plus délicat, ce jeu se jouera sur un tout autre tableau.

Les graphismes du jeu sont sans saveur aucune, un lot de dominos, ce n'est jamais qu'un lot de dominos, même si l'on colle des fleurs un peu partout, et la maniabilité aurait été bien meilleure si le jeu avait pu être dirigé à la souris (surtout maintenant qu'elle existe!). Les mouvements au pad sont lents et parfois bien imprécis, de quoi vous énerver, ce qui est le comble pour un jeu censé détendre. Les musiques qui accompagnent le jeu sont bien choisies et donnent le ton à ce jeu de réflexion oriental qui, hormis un lot restreint de mordus, ne devrait pas avoir une pléthore de fans.



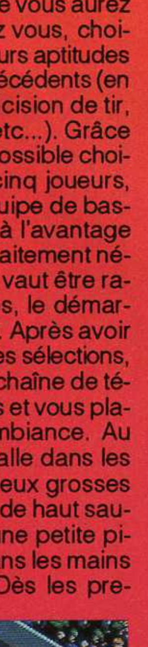
T.S.R.

EDITEUR: HOT.B
GRAPHISME: 10
ANIMATION: NON APPLICABLE
SON: 14
MANIABILITE: 11
VU ET DISPO CHEZ EUROLOISIRS



DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Mise à part la simulation de Basket d'Electronic Arts Lakers Vs Celtic et le Super Real Basket Ball de Sega, les simulations du sport Number One aux Etats-Unis ne courent pas les rues et surtout les circuits de la console seize bits de Sega. Heureusement David Robinson arrive. Il était temps car je dois avouer que j'ai un petit faible pour les simulations de basket-ball sur Megadrive. Après une traditionnelle page de présentation, qui ne restera pas dans les mémoires, un menu de sélection hyper complet vous permet de choisir tout un tas de paramètres. Ainsi vous pourrez participer à un championnat des Etats-Unis avec toutes les meilleures équipes actuelles, jouer contre un de vos amis que vous aurez eu la gentillesse d'inviter chez vous, choisir vos joueurs en fonction de leurs aptitudes diverses et de leurs résultats précédents (en récupération de balles, en précision de tir, en pourcentage de rebonds, etc...). Grâce à ce menu, il sera également possible choisir un équipe composée de cinq joueurs, ce qui est normal pour une équipe de basket, ou de trois. Le jeu à trois à l'avantage d'être plus rapide, et pour parfaitement négocier ce genre de jeu, mieux vaut être rapide et précis dans les passes, le démarquage étant l'arme essentielle. Après avoir avec effectué toutes ces diverses sélections, le présentateur vedette d'une chaîne de télévision présentera les équipes et vous placera d'entré de jeu dans l'ambiance. Au centre du terrain, l'arbitre la balle dans les mains siffle le coup d'envoi. Deux grosses bêtes de plus de deux mètres de haut sautent pour récupérer la balle, une petite pichenette et hop, la balle est dans les mains de l'un de vos coéquipiers. Dès les premières minutes de jeu, on se rend vite compte de la simplicité d'utilisation de David Robinson Supreme Court. Y'a pas à tergiverser pendant cent cinquante ans, ce jeu est parfait à ce niveau. On ne s'embrouille pas dans les commandes, le bouton B, c'est pour tirer, le A pour passer. Si David Robinson reste d'une grande facilité d'utilisation, cela ne veut pas dire pour autant que les règles de ce sport n'aient pas été respectées. Bien au contraire, elles sont toutes présentent ici. Des trois secondes dans la raquette, au retour en zone en passant par les marchés et les passages en force, on retrouve dans cette simulation les vraies règles du vrai basket et ça, c'est un vrai plus. Sur le terrain, les joueurs se déplacent avec souplesse et leur rapidité de déplacement est parfaitement bien adaptée. Bien proportionnés par rapport à la taille du terrain, les joueurs peuvent dribbler, passer, shooter à trois mètres (et marquer ainsi un panier à trois points) ou encore smasher dans plusieurs positions, ce qui bien souvent est assez spectaculaire. En ce qui concerne les passes, un point dans David Robinson Supreme Court me chagrine un petit peu, il est impossible de faire une passe à un joueur que l'on a nous même choisi, c'est l'ordinateur qui décide et bien souvent pour que la balle atteigne l'objectif que vous avez désigné, il faut passer la balle deux ou trois fois et à force cela devient un peu galère.

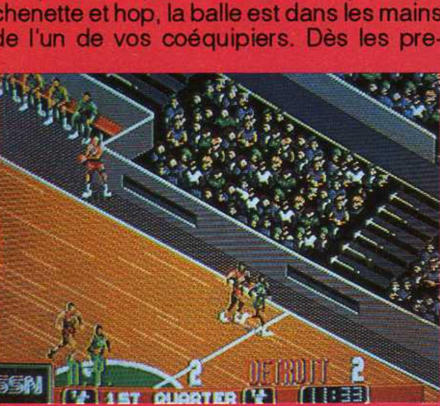




Très original quant à la perception du terrain, vu de trois quart, David Robinson Supreme Court reste tout de même très efficace et lorsqu'on entame une partie on n'a qu'une seule envie c'est de la finir et de la remporter. Très agréable au niveau sonore, on entend, par exemple, les crissements des semelles en plastique des chaussures des joueurs sur le paquet ciré, cette simulation ne fait pas pâle figure devant les deux autres déjà disponibles sur Megadrive.

J'm DESTROY





EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 16
ANIMATION: 16
MANIABILITE: 18
SON: 17

MEGADRIVE 87%

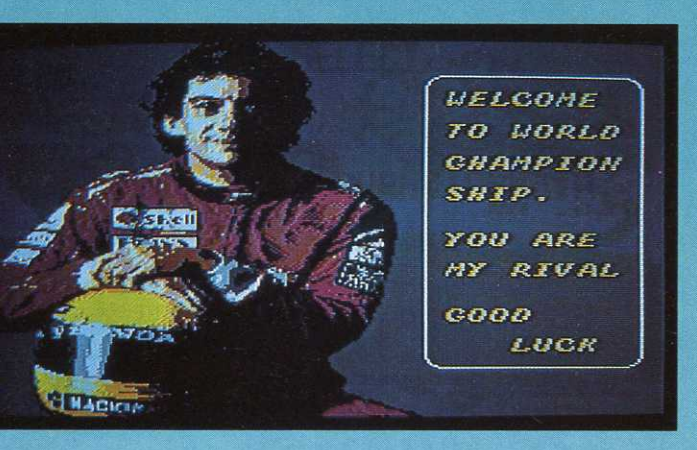
HYPER BASEBALL' 92

Ça y est, Sega remet ça. Après deux précédents jeux de Baseball sur la Game Gear, ne voilà-t-y pas que la firme japonaise nous livre tout chaud son dernier rejeton, j'ai nommé Hyper Baseball 92. Eh oui, on essaye de se mettre à la page comme on peut. Bien que, en voyant le résultat, on ne puisse pas dire que ce soit mauvais. Loin de là! Tout est fait de manière que vous vous sentiez bien en jouant à ce soft, mais surtout que vous y compreniez quelque chose. Alors, comme de coutume lorsque l'on reçoit un nouveau Baseball, on essaye d'expliquer le mieux possible pour initier les lecteurs à ce sport, en apparence compliqué.
Tout d'abord, pour faire référence au jeu (quand même!) sachez qu'au départ vous pouvez choisir vos différents joueurs qui s'aligneront sur le terrain (mais je vous préviens, les noms sont en japonais), puis également le nom de votre équipe (une dizaine en tout), et enfin si vous voulez évoluer sur un grand ou un petit terrain, le choix est aussi possible. Pour débuter, je vous conseille le petit stade car pour faire un Home Run (renvoyer la balle en dehors des limites du terrain et dans le bon sens), c'est beaucoup plus simple, car plus petit. Une fois que vous foulerez la pelouse, il faudra faire preuve de beaucoup de puissance et de précision pour renvoyer les balles vicieuses de vos adversaires. Ceux-ci n'hésiteront pas à faire des effets en tirant très fort, très doucement, à droite, à gauche etc... Lorsque vous réussirez à frapper la balle suffisamment loin à votre goût, vous devrez courir sur une base le plus vite possible. Si vous l'avez projetée encore plus loin, vous essaierez d'aligner deux bases, et ainsi de suite. Si c'est à vous de lancer, vous ferez en sorte que votre vis-à-vis ne la touche jamais, ou en tout cas, la renvoie très mal. Si ce n'est pas le cas, il faudra que vous récupériez la balle de cuir le plus vite possible, en essayant de la renvoyer sur l'une des bases, avant que votre adversaire n'y vienne.
D'un point de vue ludique, il y a tout ce qu'il faut pour en faire un hit, mais du côté technique, qu'en est-il? Eh bien, c'est tout aussi réussi. Les sons restent bons (digit'), bien appuyés par des graphismes très convenables. En tout cas, la maniabilité est de très bonne facture, les mouvements des personnages étant très réussis. Avec la vue globale du terrain, vous verrez même des sprites de personnages minuscules, mais vraiment mignons et bien foutus. Bref, je crois que vous pouvez foncer dessus les yeux fermés.

TRAZOM



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 15
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN





AYRTON SENNA

SUPER Monaco GP II



Eh oui, vous l'avez reconnu. Il s'agit bien de sa Majesté Ayrton Senna qui a décidé de mettre ses précieux conseils au service du jeu vidéo. Bien sûr, cer-
ns diront qu'il n'a fait que mettre son nom
sa tête sur une boîte de jeu, et qu'il a tou-
é le pactole en claquant des doigts. Mais
oi, à ces personnes, je leur dirai tout sim-
ement que premièrement, pour se faire un
m il faut d'abord suer sang et eau pour y
river. Ensuite, je ne crois pas que ce genre
cachet le rendra plus riche qu'il n'est déjà
DM : c'est combien l'adhésion au Fan Club
rton Senna, hein dit Trazom???).
vec 17 francs par seconde (NDLR :
thentique!), il est loin d'avoir des soucis
anciers, n'est-ce pas? Ceci étant dit, par-
ns du jeu en lui-même. C'est beaucoup
us intéressant que des ragots de bas
ages alimentés par de la jalousie sournoise
malsaine. Bon, arrêtons là nos petits
lires. J'allais donc vous dire que dans
SMGPII, il y a Ayrton Senna, bien sûr,
ais il y a aussi et surtout 16 Grands Prix de
rmule 1 que vous pourrez disputer dans le
dre d'un championnat du monde. Cela dit,
us pourrez très bien piloter en mode "free
actice", sans aucune contrainte, ce qui
us permettra de vous familiariser avec
us les circuits de la compétition et
essayer, à l'occasion, la boîte de vitesse manuelle (6 rapports). Autrement, vous pourrez prendre une transmission automatique qui vous facilitera les changements, et pour cause, vous n'aurez pas à les faire!

Il y a deux modes dans le jeu, beginner et professionnel. Evidemment, on n'a pas écrit cela pour faire beau. En fait, si vous prenez l'option beginner, un écran du circuit sera affiché, ce qui ne sera pas le cas en mode professionnel. Vous pourrez ainsi voir votre progression sur le terrain, par rapport à votre adversaire direct... Ayrton Senna. Mais avant, vous devrez passer par les qualifications pour essayer de bien vous placer sur la grille. Vous pourrez ainsi faire un nombre non limité de tours, en tentant chaque fois de faire mieux que le précédent chrono. Sur chaque circuit, vous verrez que c'est toujours Ayrton Senna qui détient le meilleur temps, et le battre sera un véritable défi que vous n'oublierez pas de relever, avec brio, j'en suis sûr. Avec cela, vous aurez la possibilité de paramétrer bon nombre de choses sur votre monoplace, à savoir le type de pneus, de transmission, d'aileron (plus ou moins cabré) etc... Bien sûr, ces différents choix auront une influence directe sur le comportement routier de votre F1, que vous soyez sur un circuit en ville avec des braquages très importants, ou sur un circuit "normal" avec des vitesses très élevées, du style Grande Bretagne ou Allemagne. Bien sûr, le fait de prendre une boîte de vitesses manuelle ou automatique aura un lien direct avec votre vitesse de pointe, qui sera beaucoup plus rapide dans le premier mode. A noter enfin que Ayrton Senna vous commentera les particularités de chaque circuit, en ce qui concerne la tenue de route, les virages serrés et autres petits trucs à connaître.

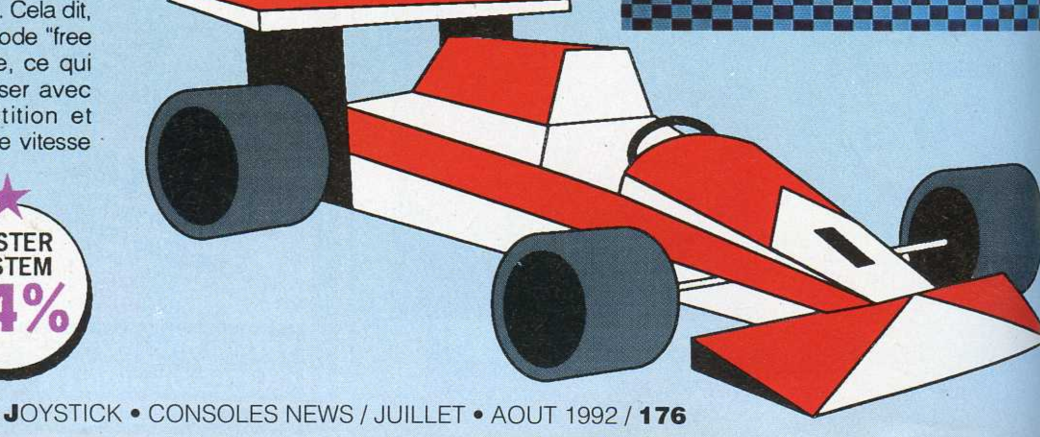
Nous sommes tout de même en présence d'une bonne réalisation, en tout cas beaucoup mieux que la première version Master System. Les graphismes sont beaux et bien finis, les bruitages et les musiques sont intéressants, et le plaisir de jouer est bien présent. Votre challenge étant bien sûr de devenir champion du monde (avec Password), vous allez devoir cravacher. Ayrton est très fort. Il est LE plus fort!

TRAZOM



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 16
SON : 15





SPY VS SPY

Spy Vs Spy est un vieux jeu, sans doute connu par tous les joueurs sur micro. Et c'est avec émotion que nous l'accueillons aujourd'hui sur Game Boy (applaudissements de la foule!). Ne vous attendez pas à de superbes graphismes ni à des décors complètement fous car la conversion reprend exactement l'ambiance des versions micros avec quelques changements dus au passage sur portable monochrome. Vous incarnez un agent secret bien spécial, ayant l'apparence d'un oiseau habillé d'un costard; ça fait un peu corbeau au long bec relooké version mafia! Le jeu se déroule en une suite de missions qui vous feront découvrir des éléments divers classiques de l'espionnage moderne. Il faudra retrouver un microfilm, une disquette, etc... Le principe est le suivant: vous devez ouvrir des coffres placés ça et là afin de récupérer des morceaux de l'objet à découvrir dans le niveau. Cinq de ces morceaux sont disséminés dans les coffres. Comme les coffres sont beaucoup plus nombreux que les cinq morceaux d'objet, vous devrez fouiller souvent, sans succès, ces satanés coffres. Lorsque tous les morceaux ont été trouvés, une porte de sortie est ouverte et vous attend pour passer au niveau suivant. Malheureusement pour vous, un autre espion vous étant rigoureusement identique (seule la couleur change) est aussi sur le coup et recherche les mêmes morceaux d'objet. D'où une baston de tous les instants et une course effrénée sur un décor qui scrolle horizontalement en vue de profil. On peut accéder, à tous moments, à une vue générale du niveau qui montre les emplacements des morceaux d'objet et la position des deux oiseaux. Lorsque vous vous trouvez nez à nez avec votre ennemi, vous vous tapez dessus et celui qui se retrouve au tapis, perd tout ce qu'il transporte. Il est possible de poser des bombes dans les coffres ou de piéger des cocotiers par exemple! Ce jeu est un classique qui fait partie de ce genre de cartouches que l'on adore ou que l'on déteste. A deux (avec un link), vous êtes obligés de vous éclater! Seul, il est peut-être moins intéressant. A vous de voir !

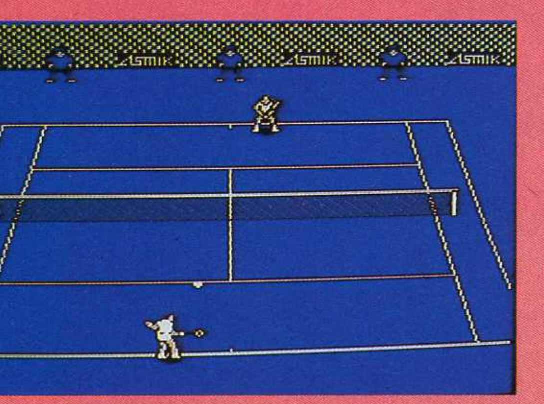
OLIVIER



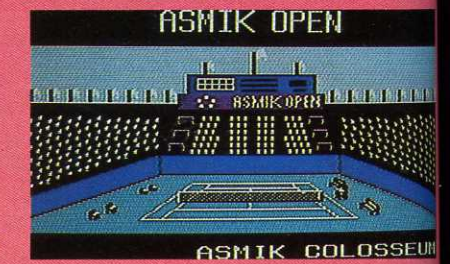


EDITEUR : KEMCO
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 15
SON : 17
ANIMATION : 16
VU ET DISPO CHEZ EURO-LOISIR

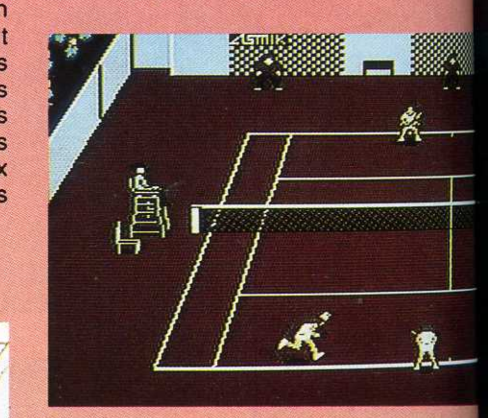
FOUR PLAYERS' TENNIS



A peine sommes-nous sortis de Roland-Garros que nous pouvons déjà y retourner! Et en plus, vous pourrez emmener avec vous trois de vos amis (les ennemis étant aussi les bienvenus! hé!hé!) histoire de faire un double du tonnerre. Pour être à quatre sur le jeu, il faut auparavant se procurer le Nes Four Players (dit N.F.P. par les spécialistes qui friment en nous sortant des initiales qui ne riment à rien). Les jeux utilisant cet adaptateur pour quatre joueurs n'étant pas légion, en effet, ils ne chantent jamais "tiens, voilà du boudin, voilà du boudin...", d'après des tests en laboratoire, les heureux possesseurs de cet engin seront ravis de retrouver un jeu, qui plus est, de sport, permettant de l'utiliser. En début de partie, vous sélectionnerez votre mode de jeu entre le match simple et la formule plus passionnante mais aussi plus longue de la coupe. Pour cette dernière, vu la durée d'une partie sur les quatre différents open, plus une phase éliminatoire, vous pourrez utiliser un système de passwords disponibles à n'importe quel moment de la partie. Ensuite, selon le mode choisi, vous aurez le plaisir de vous créer un joueur en répartissant un nombre de points bien défini entre les diverses caractéristiques qui seront : Force, Vitesse, Visée, Agilité... et même Miracle! Alleluia! Plus besoin d'aller à Lourdes! Après chacune de vos victoires, vous obtiendrez de nouveaux points qu'il vous faudra à nouveau répartir. Pour un match simple, vous aurez aussi le loisir de sélectionner la nature de la surface de jeu, la nature du sol étant la clé du mystère comme le disait Wagner, à moins qu'il ne s'agisse de l'inverse? Peu importe. Côté techniques de jeu, même si la notice fait baver par les possibilités incroyables que permet le jeu, on reste un peu sur sa fin. Les effets, difficiles à réaliser, n'ont, en plus, pas une influence toujours visible sur le jeu. Hormi avec le lob, la différence n'est pas toujours facile à voir. Bref, on n'atteint pas le plus grand des réalismes de jeu, les fameux "effets



miracles" étant bien là pour signaler que ce n'était pas le but recherché.
Si vous êtes un amateur de voix digitalisées, vous serez sans doute séduit par ce qui va suivre. En effet, Four Players' Tennis propose son lot de voix digitalisées qui, comble de l'incroyable, sont compréhensibles. Lorsque les résultats sont énoncés on n'est pas submergé par cette désagréable impression qui veut que celui qui nous parle, le fait la bouche pleine. Tout ce qui se dit est pleinement audible et compréhensible. Tous les scores et les balles importantes sont signalés de façon sonore. Un regret tout de même dans le domaine sonore, ces petites musiques qui se répètent et qui vous cassent les pieds au bout de cinq minutes.
N'allez pourtant pas croire qu'il s'agisse d'une réalisation hors pair. Pas du tout, et l'animation est là pour le rappeler! Les sprites se déplacent avec difficulté sur le terrain, ce qui ne facilite pas le jeu. On a parfois même l'impression que le joueur se déplace sur patins à roulettes! Il glisse, alors que le mouvement est terminé... Quant au scrolling de l'écran, car il existe, uniquement latéral, il ne pose aucun problème; les seules fois (à quelques exceptions près) où il est mis à contribution sont celles où les balles sortent du court, en faute. Il n'y a rien à dire sur les graphismes. Deux hommes sur une surface de jeu verte ou brune n'ont, et n'auront sans doute, jamais rien d'extraordinaire, au niveau esthétique. C'est comme ça, il ne nous reste plus qu'à attendre que Jean-Paul Gautier mette son nez là dedans.
Je le répète, le principal avantage de ce jeu de tennis est qu'il peut se jouer à quatre simultanément, ce n'est pas si courant que cela (hormis sur la NEC), et c'est toujours une garantie pour passer d'excellents moments à plusieurs. **T.S.R.**



EDITEUR : NINTENDO
GRAPHISME : 11
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 10
SON : 16

NINTENDO 72%

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.



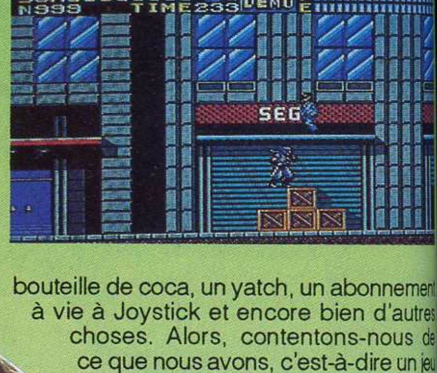
NINJA GAIDEN

Ryu Hayabusa est un ninja des Dragons Ninja. Les Dragons Ninja sont ce que l'on peut appeler les meilleurs ninjas du monde, les plus forts, les plus beaux, ceux qui sont abonnés à Joystick, les plus experts dans l'art de tuer et les plus affectueux à l'égard des grille-pain... Alors qu'il était en vadrouille à l'autre bout du monde, Ryu (traduisez dragon, ce qui tombe bien parce qu'il fait partie des Dragons Ninja, et qu'il est un ninja, comme quoi le hasard...) revient à son village qui est en ruine. Des pillards sont passés par là et ont dérobés le fameux code du guerrier, le Bushido. Grâce à ce code ancestral, on peut, si on le souhaite, invoquer un pouvoir hyperpuissant qui permet de dominer le monde sans aucun problème. Sachant que le monde est en danger, Ryu part donc rechercher le Bushido, jurant avant de ne pas revenir sans le précieux document magique.

Encore un grand nom du jeu vidéo! Qu'il s'agisse de la Game Gear ou de la Master System, les titres renommés se succèdent et ne se ressemblent pas. Si vous connaissiez la version NEC de ce jeu qu'est Ninja Gaiden, dites-vous bien que ces deux jeux n'ont en commun que nom, ou presque. Le jeu reste le même dans



le fond, guider un ninja dans un jeu mi-plates-formes, mi-baston, mais les décors, et tout les niveaux, en général, n'ont rien de commun. Rapide comme l'éclair, ou presque parce que sinon, ça serait dur de jouer, le ninja fonce dans des paysages variés et bien réalisés qui font preuve d'un minimum de recherche. On ne s'évanouit pas, les graphistes ont fait là un gros effort! Si le ninja peut foncer, c'est aussi parce que l'animation suit! Les sprites en général sont animés d'une façon on ne peut plus parfaite. Conclusion, le jeu est vif rapide et l'on s'y prend très facilement. D'autant plus que le jeu regorge de passages secrets qu'il faut découvrir! Une excellente raison pour être encore plus motivé! A noter aussi, la grande variété d'armes que peut posséder Ryu. Du shuriken géant ou bouclier de feu, tout sera là pour en mettre plein aux ennemis dont la variété est quant à elle tout juste suffisante. On ne peut pas tout avoir! Sinon, il faudrait aussi demander avec le jeu, une

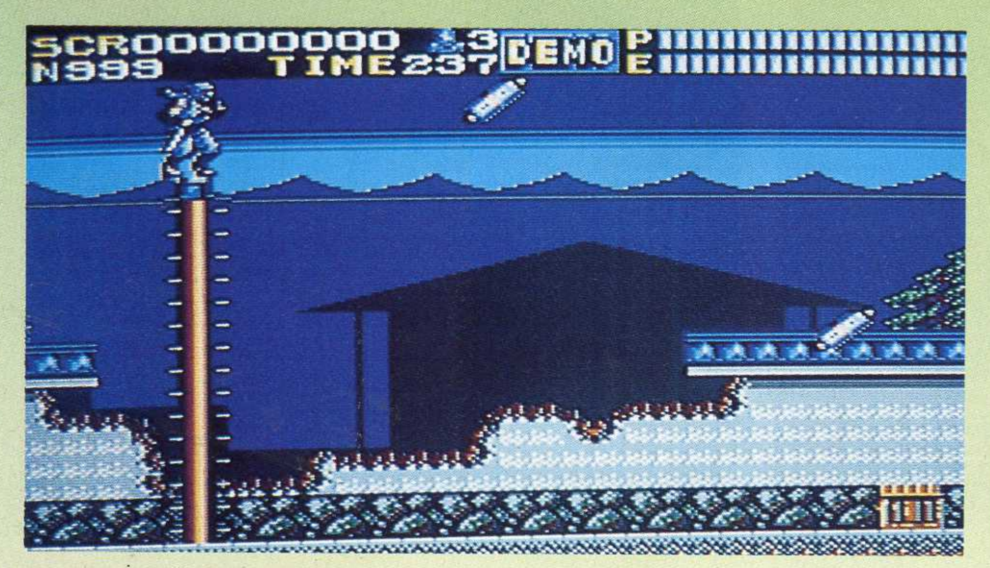


bouteille de coca, un yatch, un abonnement à vie à Joystick et encore bien d'autres choses. Alors, contentons-nous de ce que nous avons, c'est-à-dire un jeu d'action de qualité, qui est en plus suffisamment difficile pour ne pas être le jouet d'une seule et unique après-midi. Si, tout comme moi, vous n'étiez pas un fan des Ninja Gaiden, voilà une très bonne raison pour vous convertir et rejoindre le rang des très nombreux admirateurs, n'est-ce pas AHL?

T.S.R



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 19
SON : 13
ANIMATION: 17





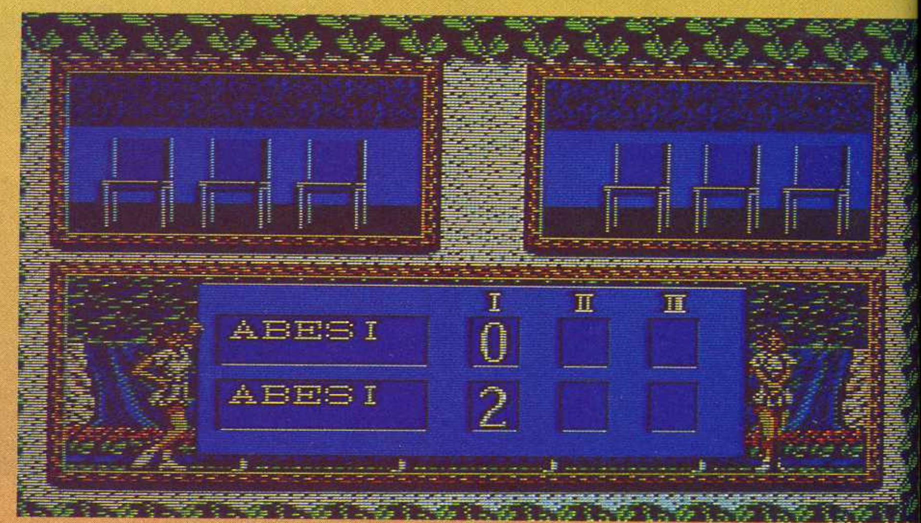
MEGA
130 jeux
C'EST PLUS
FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.

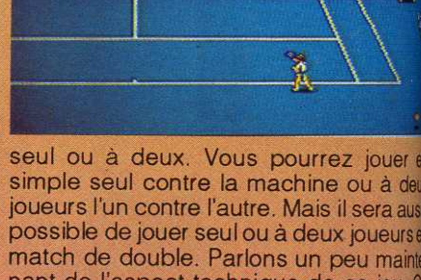


WIMBLEDON

Je tiens à prévenir d'entrée tous mes fans, je suis une burne au tennis en ce qui concerne le jeu en réel. Je veux parler des vrais matchs, sur un vrai court avec une vraie raquette et des petites balles jaunes. J'ai tout essayé, les cours particuliers, les matchs contre plus nuls que moi et même contre ma petite cousine (elle a cinq ans!): rien à faire, je reste une nulité totale. Par contre, vous me mettez un paddle dans les mains et je rétame tout ce qui vient se frotter à moi à l'écran. Aucune simulation de tennis ne m'a encore résisté, tous formats confondus! C'est donc avec fébrilité que je me suis lancé dans Wimbledon en laissant fuser ma joie à qui voulait bien l'entendre! Il est en effet rare de jouer au tennis sur Master System depuis un certain temps. Sega a bien fait les choses puisque ce jeu sort entre le tournoi de Rolland Garros et celui de Wimbledon. Je sais bien que ce choix est purement commercial mais on s'en contrefiche: si l'actualité sportive est prétexte à un bon jeu, tant mieux! Et puis, on est bien plus motivé en ces temps de tournois! Et des tournois, vous allez pouvoir en jouer dans tous les sens grâce à cette simulation qui paraît bien complète. Elle propose en effet, outre les aspects classiques de ce genre de jeu en ce qui concerne l'action, des options qui la rendent plus conviviale et personnalisée. Vous pouvez, par exemple, créer votre champion à partir de modèles proposés et le retrouver pour de nombreuses parties même après extinction de la machine. Il y a seize joueurs proposés et chacun possède ses caractéristiques. Jouez avec chacun d'eux et vous découvrirez en pratique ce



que ces joueurs valent. Vous pouvez, en outre, allouer à votre joueur des points à partager entre trois capacités qui sont le charme, l'appétit et le compte en banque! Non!, sans rire, les trois capacités sont l'habileté, la vitesse et la puissance. Votre joueur se retrouvera champion des volées ou spécialiste sur gazon avec des caractéristiques bien à lui. Comme les concepteurs de ce jeu ont décidément voulu être complets, toutes les combinaisons sont possibles en ce qui concerne le jeu



seul ou à deux. Vous pourrez jouer en simple seul contre la machine ou à deux joueurs l'un contre l'autre. Mais il sera aussi possible de jouer seul ou à deux joueurs en match de double. Parlons un peu maintenant de l'aspect technique de ce jeu. On ne peut pas dire que les graphismes soient délirants, notament en ce qui concerne les abords du terrain. Remarquez, c'est surtout ce qui se passe à l'intérieur du court qui nous intéresse! Et là,enfer et damnation! Les joueurs ne sont pas représentés avec un graphisme dément, tout est extrêmement simple dans cette histoire. C'est en effet surtout la maniabilité qui a été testée dans mes petites mains de jeune champion! Les joueurs peuvent se déplacer dans toutes les directions, tout comme les coups qui sont proposés dans une déclinaison acceptable puisque l'on retrouve les coups classiques du tennis. Nous voilà donc en présence d'un très bon jeu qui donne envie de jouer, même si sa réalisation n'est pas au top en ce qui concerne les graphismes.

OLIVIER

EDITEUR: SEGA
GRAPHISME: 13
ANIMATION: 18
SON: 15
MANIABILITE: 17



ARCADE SMASH HITS

Les vieux jeux que l'on peut étiqueter du label "mythique" revêtissent aujourd'hui un aspect important pour les joueurs soucieux de tout essayer et de tout connaître. En effet, malgré le fait certain qu'ils font, aujourd'hui, figure d'ancêtres quand à leur réalisation technique très inférieure aux productions actuelles, ils sont à l'origine de la plupart de ces productions. Dans leur esprit et leur originalité de l'époque, ils ont donné à une foule de futurs concepteurs les idées et l'envie de faire avancer le monde alors limité des jeux vidéos. Je verse une larme d'émotion sur ces bonnes paroles et vous présente cette compilation d'oldies (but goodies!) sur Master System. Il me paraît important d'attirer votre attention sur la rareté des compilations de jeux différents sur la 8 bits de Sega. C'est d'entrée un plus pour cette cartouche qui vous propose trois jeux pour le prix d'un. Virgin a donc décider de faire découvrir aux nouveaux venus des consoles des jeux anciens (vieux de dix ans) et rappeler ainsi de bons souvenirs aux vieux de la vieille des salles d'arcades. Pac-Man et Space Invaders étaient déjà convertis sur Master System, c'est donc avec Centipède, Break-Out et Missile Command que vous allez pouvoir vous éclater. On commence avec Break-Out qui est un casse-brique qui tombe à pic puisqu'aucun jeu de ce type n'a été réussi à ce jour sur Master-System. Vous faites coulisser une raquette sur une ligne située en bas de l'écran dans une succession de 27 tableaux constitués de murs de briques différents. Le but est, bien sûr, de toucher les briques pour les faire disparaître et détruire ainsi les murs. La réalisation de ce jeu ancestrale (un des premiers à l'époque) est superbe et demeure la meilleure des trois jeux présents sur la compil. Le décor de fond est constamment en mouvement (en plus de l'action principale du premier plan) et les couleurs des briques sont vives. Pour ceux qui n'aiment pas les briques, il suffira de choisir Missile Command qui, une fois de plus, nous prouve qu'il suffit de peu de choses pour faire un jeu intéressant. Les afficionados se rappelleront de ce jeu de tir dans lequel on défendait une base arrosée par une tonne de missiles qui tombaient lentement mais sûrement dessus. Ce jeu d'arcade utilisait un track-ball, sorte de boule que l'on faisait rouler sur elle-même dans son réceptacle pour guider le viseur à l'écran. Lorsque l'on appuyait sur le bouton Fire, une ligne symbolisant votre tir-laser partait de la base vers le point choisi par le viseur. Il fallait donc anticiper sur les mouvements des missiles et tirer tout le temps. Ici, fini les lignes de feu mais le jeu garde les autres caractéristiques avec les tonnes de missiles qui pleuvent sans arrêt et votre viseur que vous ne guidez plus avec un track-ball mais avec le paddle. Un jeu convenablement réalisé. Le dernier oldies présenté sur la compil est Centipede, le petit mille-patte. Vous devez, grâce à votre vaisseau intercepteur placé en bas de l'écran, tirer sur une chenille qui descend imperturbablement vers vous dans une forêt de champignons. Dès que vous touchez un segment (une boule en fait) de la chenille, celle-ci se scinde en deux nouvelles chenilles et le segment touché se transforme en champignon. Il faut aussi tirer sur les champignons, ce qui rapporte des points. Si la chenille, arrivée en bas, vous touche, c'est la fin! Ce hit en arcade a été parfaitement converti sur Master System et ceux qui ne connaissent pas feraient bien de se dépêcher de goûter au plaisir de centipède, une drogue en fait! Bref, si vous n'avez pas encore compris, Arcade Smash Hits mérite vraiment une place dans votre ludothèque.

OLIVIER











EDITEUR: VIRGIN
GRAPHISME: 16
SON: 17
ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17





JOE & MAC

C'était il y a à peine quelques semaines de cela... souvenez-vous... "Joe et Mac" faisait son apparition sur la Super Famicom. Superbe et drôle, il n'avait que le défaut d'être bougrement trop facile. Devant le succès de ce jeu ayant pour acteurs principaux deux hommes sortis de la préhistoire la plus profonde, ou nés du croisement d'un Aldo Maccione avec un Stalone, les programmeurs ont décidé d'envoyer Joe et Mac sur la petite soeur de la SFC, à savoir la Nintendo 8 bits.

Pour ne surprendre personne, on se sait jamais il pourrait y avoir des cardiaques, l'histoire n'a pas changé d'un pouce, si tant est que l'on puisse appeler ce prétexte de scénario une histoire. Les femmes du village de Joe et Mac se sont fait enlever, et cet événement qui aurait plongé plus d'un homme dans un univers de joie incommensurable et insondable, afflige toute la petite population préhistorique. En effet, s'il n'y a plus de femmes au camp, qui va faire la cuisine, ou plutôt, qui va permettre au village de ne pas s'éteindre petit à petit au fil du temps ? Oh! Ce n'est pas parce que ces femmes préhistoriques ressemblent à des mannequins suédois qu'ils veulent les récupérer, pas du tout! Leur visée est hautement philosophique! C'est à peu près aussi subtil que du Sartre, mais en moins prétentieux. Leur trajet sera donc encombré d'embûches préhistoriques comme des ptérodactyles ou des dinosaures gigantesques, ainsi que quelques hommes des clans ennemis qui se baladeront parfois dans de bien étranges appareils, comme cette moto volante! Il faudra, sur la route, franchir des gouffres mortels en faisant de graciles et félins sauts acrobatiques, comme seul un homme préhistorique de quatre-vingt kilos sait les faire et tirer à tout va sur tout ce qui bougera. C'est sans doute dans le domaine du tir que se situe la seule originalité de ce jeu d'action/ plates-formes, puisque divers tirs vous seront proposés, si vous parvenez à attraper les oeufs bonus. C'est ainsi que vous pourrez lancer à la face de vos ennemis stupéfiés des haches de guerre, des roues, des boomerangs, des flammes ressemblant à des os de sèches... et ainsi de suite. Chacune de ces armes possède, bien sûr, des capacités de portée et de puissance qui lui sont propres.

La réalisation de Joe et Mac est "dans l'air du temps". Pratiquement tous les derniers jeux so sur cette console (Dream Master, N Zealand Story, Adventure Island II...) preuve de graphismes soignés, d'une a mation de valeur et de deux ou trois aut choses faisant de la fiche technique du une longue liste de compliments ém veillés. Joe et Mac donc, disais-je, ne d pareille pas. Les graphismes sont, une f de plus, très beaux (tout est relatif ne l'o blions pas!) et l'animation excellente à p sieurs points de vue. Tout d'abord, le scr ling horizontal est impeccable, ensuite, d sprites énormes sont animés sans moindre problème (ou presque, le presque étant insignifiant). Les mou ments des personnages sont souples souhait, conclusion: la "jouabilité" suit, il a pas de secret.

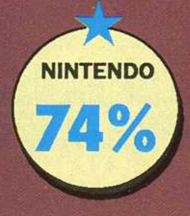
Contrairement à la version de la SFC q pouvait se jouer à deux simultaném Joe et Mac sur la Nintendo ne peut se jo qu'à deux successivement, ce qui est nettement moins drôle.

Pou finir, un mot sur la di culté de ce jeu moyenne; j'avais bien un mot, pas deux! Ce pour dire que, tout e étant légèrement pl difficile que la versio 16 bits, Joe et Mac f tout de même partie de jeux qui ne passent p la semaine.

Bref, un jeu en clair-ob cur qui a au moins mérite de ne pas êt trop subtil et qui sera u "défouloir" parfait, su tout si vous sortez d'ex mens en ce début juill

T.S.R.







EDITEUR: ELITE
GRAPHISME: 15
ANIMATION: 16
SON: 14
MANIABILITE: 16





AVEC DES GIGA NEWS

TERMINATOR *(MEGADRIVE)* - **STREET FIGHTER 2** *(SUPER NES)* - **GP MONACO 2** *(MEGADRIVE)*
HOOK *(GAME BOY)* - **THE SIMPSONS** *(MEGADRIVE / SUPER NES)* - **SPLATTER HOUSE 2** *(MEGADRIVE)*
TURTLES 3 *(NES USA)* - **TURTLES 4** *(SUPER NES)* - **MEGAMAN 4** *NES USA)* - **POPEYE 2** *(GAME BOY)*

+ toute la gamme des jeux et accessoires pour toutes machines !

Tu trouveras toute la sélection près de chez toi !

STAR DUST (AM/PC)
Rue Gretry, 31
1000 **BRUXELLES**
02/218.60.26

ACCESS COMPUTER (AM/PC)
Place J. Jaures, 3
4040 **HERSTAL**
041/40.11.10

HERVE VIDEO
Outre Cour, 26
4651 **HERVE**
087/67.93.63

OPTICENTRE & ALPHONSE VIDEO
Chaussée de Jolimont, 37 & 55
7100 **HAINE St PIERRE**
064/21.25.88 (NINTENDO)
064/26.31.91 (SEGA)

VIDEO GUILLEMINS
Rue des Guillemins, 20
4000 **LIEGE**
041/53.10.31

MEDIA-VIDEOTHEQUES
LUXBG.-VILLE,
HOWALD,
LUXBG-GARE,
ESCH/ALZETTE,
DUDELANGE,
DIFFERDANGE

AYWAILLE VIDEO
(SEGA uniquement)
Rue Saint-Pierre, 2
4920 **AYWAILLE**
041/84.66.79

FUN SOFT (AM/PC)
Boulevard Tiron, 173
6000 **CHARLEROI**
071/30.36.65

VIDEO BOX
Avenue Jean Materne, 194
5100 **JAMBES**
081/30.12.29

GILLARD VERMEIRE
Avenue Mascaux, 237
6001 **MARCINELLE**
071/36.96.41

VIDEO STAR
Rue de France 31
5600 **PHILIPPEVILLE**
071/66.80.73

CINE-VIDEO
Grand'rue, 33
6200 **CHATELET**
071/39.44.26

VIDEO HOLIDAY
Rue de la Closière, 24
6224 **WANFERCEE BAULET**
071/81.73.72

Game busters

Détaillants pour un bon choix, offrez-vous la sélection
GAMEBUSTERS, ***votre conseiller en jeux vidéo.***
Un renseignement, n'hésitez pas à nous contacter !

Av. E. Cordonnier, 141
B-4800 VERVIERS BELGIQUE
TEL 32 (0) 87 /23 19 84
FAX 32 (0) 87 / 23 06 57

European Club SOCCER

"Ohe ohe ohe oheeeee, we are the champion, we are the champion". Tel était le cri des spectateurs amplissant les tribunes de la finale. Pour une finale, cette finale du championnat d'Europe des Nation en était une belle. Sur le terrain, les joueurs se passaient la balle avec vitesse et les dribbles étaient nombreux. Devant les buts aussi, les différentes actions, de chaque côté, étaient plutôt intéressantes. De toute ma vie de commentateur, concluait Thierry je n'avais jamais vu une partie aussi acharnée et disputée. Normal, tous les atouts étaient dans la manche du joueur, qui, avec un peu d'entraînement, maîtrisait sans difficulté cette simulation de Virgin signée Virgin.

A l'écran, c'était comme dans le meilleur des mondes, les joueurs étaient parfaitement bien détaillés et leur taille, par rapport au terrain, on ne peut plus réaliste. Le joueur en possession de la balle se voyaient flanqués d'une petite marque pour le différencier des autres. Ah oui, pour être claire, cette simulation était limpide.

En se déplaçant sur le terrain, la caméra suivait parfaitement l'action en cours et surtout la balle. A chaque instant, la balle était toujours visible et ce, à tous les niveaux, ce qui tranchait singulièrement avec une autre simulation de football sur une autre machine: Super Cup Soccer de Jaleco sur Super Famicom. Le choix des équipes s'effectuait sans grosse difficulté et l'arbitre avait toujours des décisions que personne ne pouvait contester. En suivant la balle, la caméra permettait de découvrir le terrain qui scrollait dans toutes les directions. A vue de nez, le terrain devait faire à peu près cinq écrans de large et trois de haut, respectant ainsi les dimensions rapportées d'une véritable pelouse de football. Pour parfaitement s'habituer aux différentes techniques de jeu, il fallait bien évidemment s'entraîner; heureusement, les organisateurs avaient tout prévu à cet effet. L'entraînement avant la compétition n'était pas un très gros problème. Quand on en eut marre de jouer toujours avec l'ordinateur, qui, malgré toute sa volonté, avait des attaques un petit peu stéréotypées, on décida d'inviter un ami à partager le second joypad qui traînait sur la table. Ahhh bon Diou, à deux c'était encore plus rigolo. Moins stéréotypé le jeu était plus vivant et les attaques fusaient de partout ainsi que les erreurs techniques, d'ailleurs.

D'une réalisation honnête, European Club Soccer est une bonne simulation du sport européen numéro un. Malgré tout, les vrais amateurs auront peine à trouver cette production gi-



gantesque. Pour l'instant, la Megadrive et le foot ne font pas bon ménage, même si, avec Virgin, un pas important vient d'être franchi, Ce n'est pas suffisamment important pour nous satisfaire pleinement. Mais European Club Soccer est en bonne voie.

J'm DESTROY

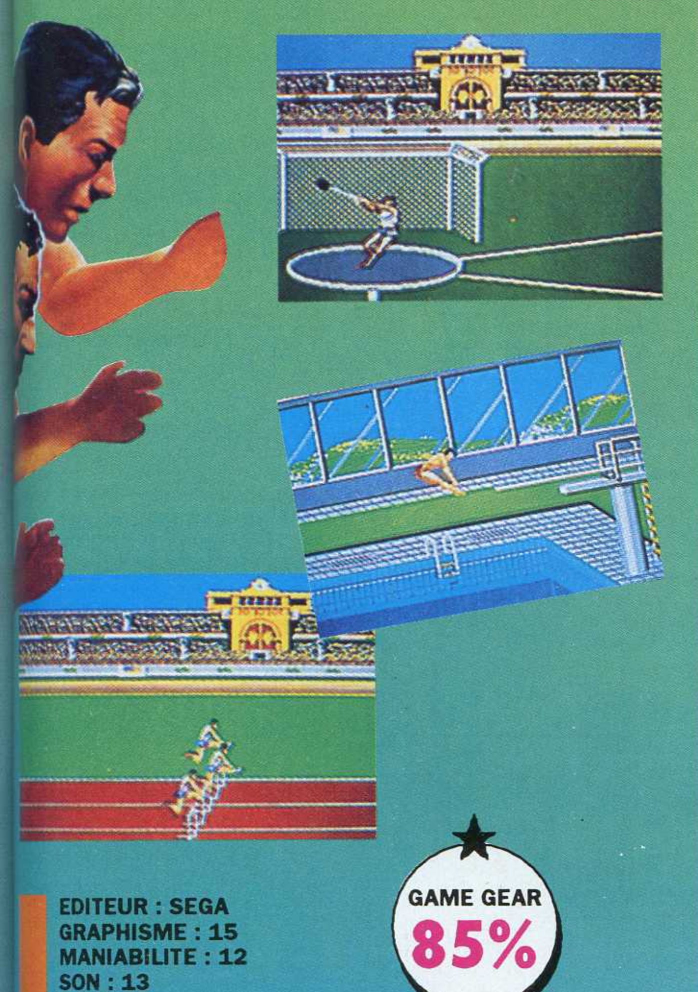
EDITEUR : VIRGIN
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 16
SON : 15
ANIMATION : 15

MEGADRIVE 80%

OLYMPIC GOLD

A peine le jeu sorti sur Megadrive et sur Master System, qu'il arrive sur la Game Gear. Il s'agit là d'une parfaite adaptation de la version MS. On retrouve donc les sept épreuves : lancer du marteau, plongeon, cent mètres, cent dix mètres haies, quatre fois cent mètres nage libre, saut à la perche et tir à l'arc. Une fois encore, les graphismes sont excellents et, comble du bonheur, on distingue sans aucun problèmes les différents sprites à l'écran. Seuls les chiffres affichés ne sont pas toujours bien visibles et il faut parfois se forcer le vue pour connaître ses résultats. Il faut aussi signaler que les sons sont excellents, même s'ils ne sont pas toujours suffisamment présents. Il faut aussi noter que, tout comme le version Master System, le jeu est d'un niveau de difficulté très abordable, voire plutôt facile. L'inconvénient majeur de cette version, c'est sans doute la manipulation. Appuyer frénétiquement sur les deux boutons, tout en voyant ce qui se passe et en tenant la Game Gear relève parfois du tour de force, en tout cas pour ceux qui n'ont pas trois mains. Malgré cet inconvénient technique, le jeu est une fois encore un régal et se classe certainement parmi les trois meilleurs jeux actuellement disponibles sur la Game Gear. Avant de clore cet élogieux article, sachez aussi que, tout comme les autres versions, il peut se jouer à quatre, ce qui donne un intérêt supplémentaire au tout.

T.S.R.



EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 12
SON : 13
ANIMATION : 16

GAME GEAR **85%**









Black Orb est le méchant de service. Un beau matin, en sortant de son sommeil et de sa cambrousse, il décida que les choses ne pouvaient plus continuer de la sorte. Il avait besoin d'asseoir son pouvoir et de dominer les autres. Alors, une idée lui vint. Abjecte et cruelle comme toutes les idées des enfoirés qui jonchent le monde des jeux vidéo, il décida de semer la zone sur son passage et de soulever les éléments de la nature. Jusqu'alors, Black Orb est, en effet, le seul être capable de réaliser de telles choses. En se concentrant comme une bête, il peut, avec son mental, faire des trucs extraordinaires. Le problème c'est que cet individu est un réel connard et que la seule chose qui l'intéresse vraiment, c'est faire du tort aux autres.

En se déchaînant donc comme un fou, il fit remonter à la surface de la terre toutes les créatures les plus effroyables et les plus immondes de la création. Cette action eut des effets pour le moins catastrophiques et la terre fut très rapidement plongée dans des abîmes profonds, très profonds...

Pour enrayer ce phénomène que l'on jugeait outrageusement honteux et dangereux (ça le serait à moins), un homme, un seul, décida de lutter pour rétablir l'ordre dans tout ce boxon innommable.

En gros, l'action de Magic Sword se déroule dans une tour qui comporte une cinquantaine de niveaux. Dans chacun de ces différents niveaux, notre valeureux guerrier pourra trouver des bonus, des options spéciales ainsi que des clefs. Les clefs sont les objets les plus importants à trouver et à récupérer dans Magic Sword. En effet, elles permettent d'ouvrir des portes. Derrière ces portes, des prisonniers sont enfermés. L'un des buts de ce jeu de Capcom est donc de libérer ces otages. En les libérant, ils vous suivront partout où vous irez. Ainsi, vous pourrez bénéficier de leurs armes et de leurs qualités propres. Si vous libérez le Paladin, par exemple, vous aurez toutes les opportunités du monde pour utiliser sa grande puissance de feu. Elle vous sera particulièrement utile, notamment pour détruire les monstres de fin qui vous prendront assez rapidement la tête. En fait, dans Magic Sword, il n'y a pas que les monstres de fin qui prennent la tête, tout le jeu est une véritable galère vivante. Ne croyez surtout pas que sa réalisation soit bâclée, cela serait faux. Mais très sincèrement, on était en droit d'attendre mieux au niveau de l'intérêt d'un jeu Capcom. A chaque niveau, on change les sprites, les décors et les pièges et l'on recommence comme en 40. On frappe, on saute, on évite les ennemis, etc... Très rapidement on s'aperçoit que Magic Sword ne tient pas bien longtemps la route devant les meilleures productions dans le genre (car sur Super Famicom, des jeux ressemblant à Magic Sword, il n'y en a pas qu'un!). Avec un concept de jeu pourtant fort sympathique, le fait de pouvoir libérer des prisonniers et de les utiliser par la suite, moi, c'est un plan qui me plaît bien, Magic Sword a énormément de difficulté à convaincre. Ni bon, ni mauvais, ni accrocheur, ni trop rapidement lassant, cette cartouche de huit mégas ne laissera que peu de traces sur Super Famicom.

J'M DESTROY

EDITEUR : CAPCOM
GRAPHISME : 17
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 16
VU ET DISPO CHEZ EURO LOISIR







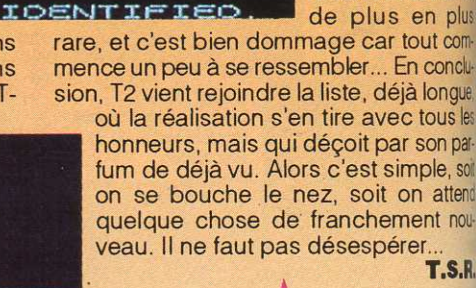
Au cas où vous n'auriez pas vu le film, ce qui est une erreur grave, voire capitale, voici en quelques mots l'histoire, qui est en même temps celle du jeu du même nom. Dans le futur, en 2029 pour être précis, les hommes sont prêts pour remporter l'assaut final contre les machines qui se sont révoltées sous la gouverne de Skynet, un ordinateur militaire d'une puissance inouïe. A la tête des combattants humains, un homme, un vrai, non pas madame Cresson, mais John Connor. Après avoir, dans le premier épisode, envoyé un terminator dans le temps (en 1984 si mes souvenirs sont bons) afin de tuer la mère de John Connor avant que celui-ci ne naisse, opérant donc un "avortement rétroactif", les machines décident d'envoyer dix ans plus tard leur dernière création, le T-1000, afin de tuer, cette fois, John Connor lui-même, alors âgé de dix ans. De leur côté, les humains découvrent aussi le moyen de voyager dans le temps et envoient à leur tour un terminator, le T-800, (même modèle qui voulait tuer Sarah Connor, la mère de John, dans le premier épisode).

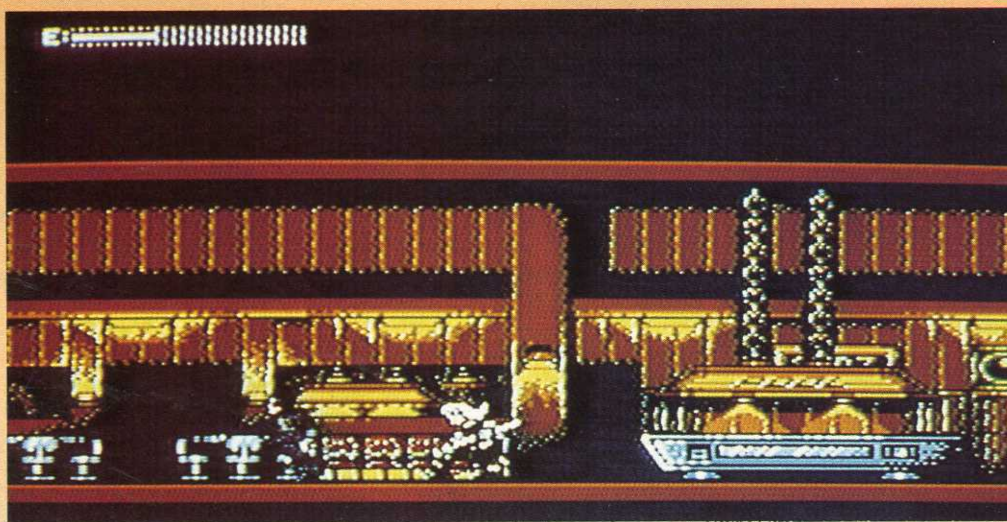
Voilà, vous savez tout! Même plus besoin d'aller voir le film! Vous voilà donc dans la peau du beau Schwarzy alias T-800, et avec un mètre quarante-deux de tour de poitrine, il y a de la place, pour retrouver et défendre John de toutes les agressions éventuelles du T-1000. Dans la première partie du jeu, vous devrez vous procurer armes et vêtements. Ensuite, poursuivi par le T-1000, aux commandes d'un camion dans un canal asséché, il faudra trouver John. L'étape suivante vous verra délivrer Sarah, enfermée dans un asile; celle d'après vous mettra aux prises avec le complexe informatique de Cyberdyne (ceux qui mettront au point le Skynet) et enfin, pour clore le tout, il vous faudra juste mettre fin aux jours (et aux nuits!) du T-1000 dans un combat d'hommes... enfin de cyborgs.

T2 a pour lui plusieurs avantages. Tout d'abord, son nom, et son thème qui en font un jeu qui a de quoi séduire les fans. Certains passages du film sont plutôt bien repris, ce que tout bon connaisseur se doit d'apprécier. Ensuite, la réalisation tient la route, en particulier l'animation du sprite du T-800 d'une fluidité à toute épreuve! Les graphismes, sans être exceptionnels, restent cependant dans le ton du film, ce qui ne gâche rien. Le T-800 ressemble bien à Schwarzy et non à Michaël-Angelo, ce qui est plutôt rassurant. L'ambiance sonore est aussi au rendez-vous, et les diverses musiques (d'un genre aussi curieux qu'original -c'est entre le chant du bol mixer et un morceau de JM Jarre ivre, enfin, JM Jarre dans ses bons jours-) rendent l'atmosphère, non pas du film, mais nécessaire à un jeu d'action de cette trempe.

L'inconvénient majeur de ce jeu, suivant le syndrome actuel, c'est son manque d'innovation. Il faut tout de même reconnaître que les diverses phases de jeu (la seconde, difficile, se déroule sur une moto en suivant un scrolling en quasi 3D isométrique) amènent une note de variation qui empêche ce jeu d'être totalement monotone. Pourtant, chacune de ces phases est bien répétitive. La phase un se résume à taper dans une série d'hommes qui viennent vous agresser, la phase deux vous propose d'éviter des bidons, de faire sauter des portes et de tirer dans le camion qui vous suit... Il n'y a, par conséquent, pas de quoi véritablement s'emballer. Le jeu est bon, certes, mais ce n'est certainement pas une merveille truffée d'idées géniales. L'idée géniale est un mets de plus en plus rare, et c'est bien dommage car tout commence un peu à se ressembler... En conclusion, T2 vient rejoindre la liste, déjà longue, où la réalisation s'en tire avec tous les honneurs, mais qui déçoit par son parfum de déjà vu. Alors c'est simple, soit on se bouche le nez, soit on attend quelque chose de franchement nouveau. Il ne faut pas désespérer...

T.S.R.







EDITEUR : LJN
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 13
SON : 13
ANIMATION : 17



GAMEGEAR

DONALD DUCK	250F	MICKEY MOUSE	250F
FANTASY ZONE	250F	OLYMPIC GOLD	270F
GOLDEN AXE	250F	SUPER KICK OFF	250F

MEGADRIVE

CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO 545F

MANETTES

QUICKJOY SV 401	195F
PRO 2 + STICK	125F
TYPE AVION QS 156	450F
TYPE HELICOPTERE QS 150	430F

8 ATTACK SUB	490F	MARBLE MADNESS	350F
BRAMS BATTLE TANK	450F	MARIO LEMIEUX HOCKEY	450F
LISIA DRAGOON	430F	MERCS	410F
UCK ROGERS	470F	MICKEY MOUSE CASTLE	380F
ULLS VS LAKERS	430F	OLYMPIC GOLD	440F
ALIFORNIA GAMES	400F	OUT RUN	415F
ARMEN SAN DIEGO	460F	PGA TOUR GOLF	420F
ENTURION	450F	PHANTASY STAR 3	490F
AHNA	450F	PIT-FIGHTER	430F
AVID ROBINSON	430F	QUACK SHOT	430F
ESERT STRIKE	430F	RAMPART	400F
OUBLE DRAGON 2	420F	ROAD RASH	440F
A HOCKEY	410F	ROBOCOD	420F
L VIENTO	490F	ROLLING THUNDER 2	470F
1 GRAND PRIX	450F	SHADOW OF THE BEAST	490F
AERY TALE	410F	SHINNING IN THE DARKNESS	440F
ANTASIA	400F	SONIC	390F
ERRARI GP	420F	STREETS OF RAGE	400F
AIARES	350F	SUPER OFF ROAD	430F
ALAXY FORCE 2	425F	SUPER MONACO GP 2	490F
HOULS'N GHOSTS	460F	SUPER SHINOBI	300F
OLDEN AXE 2	450F	SPLATTER HOUSE 2	460F
MMORTAL	485F	SPORTS TALK BASEBALL	430F
OE MONTANA 2	430F	TERMINATOR	460F
OHN MADDEN 92	410F	TOE JAM AND EARL	420F
ORDAN VS BIRD	430F	WINTER CHALLENGE	420F
D CAMELEON	440F	Y's 3	490F

AMIGA/ATARI

SENSIBLE SOCCER 220F/220F

PUSH-OVER 230F/230F

ADDAMS FAMILY	235F / 235F
AGONY	240F / -
AIRBUS A320 - VF	340F / 340F
ANOTHER WORLD	250F / 250F
AVENTURES DE MOKTAR	250F / 250F
BARGON ATTACK	240F / 240F
BIRDS OF PREY	310F / 310F
BLACK CRYPT	240F / -
CELTIC LEGENDS	280F / 280F
CHAMPIONSHIP MANAGER	230F / 230F
CIVILIZATION	290F / -
CRAZY CARS 3	240F / 240F
DELIVERANCE	230F / 230F
DUNE	280F / -
EPIC	275F / 275F
EUROPEAN FOOT. CHAMP.	230F / 230F
EYE OF THE BEHOLDER 2	300F / -
FIRE AND ICE	250F / 250F
F1 GRAND PRIX	320F / 320F
G-LOK	230F / -
HARLEQUIN	250F / 250F
HOOK	280F / 280F
ISHAR	275F / 275F
JAGUAR XJ 220	225F / -
JIM POWER	270F / -
LAST NINJA 3	240F / 240F
LURE OF TEMPRESS	270F / -
MONKEY ISLAND 2	340F / -
MYTH	230F / 230F
PINBALL DREAMS	280F / -
PLAN 9 + cassette vidéo	320F / 320F
PROJECT X	245F / -
SPECIAL FORCES	310F / 310F
VROOM	230F / 230F
VROOM - data disk	140F / 140F
COMPIL LC WAIKIKI	300F / 300F
MANETTE TOPSTAR SV 127	290F / 290F
MANETTE SPEEDKING AUTOFI.	130F / 130F
MANETTE QS 155 TYPE AVION	450F / 450F
MANETTE MANTA-RAY	150F / 150F
MANETTE STING-RAY	150F / 150F
EXT. MEM. 1 Mo AMIGA 500+	590F / -
EXT. MEM. 512 Ko avec horloge	290F / -
EXT. MEM. 512 Ko sans horloge	250F / -
LECTEUR EXTERNE 3.5	550F / -

PC ET COMPATIBLES

CES OF THE PACIFIC	370F	GLOBAL EFFECT	325F	PUSH-OVER	270F
.T.P.	450F	GODFATHER	270F	ROCKETEER	290F
NOTHER WORLD	285F	HARPOON 1.2	335F	SECRET WEAPONS	350F
-17	370F	HARPOON BAT. 3 ou 4	145F	SHADOWLANDS	250F
ARGON ATTACK	275F	HARPOON SCENARIO EDIT.	185F	SHUTTLE	430F
ATTLE ISLE	270F	HE - 162	215F	SILENT SERVICE 2	310F
IVILIZATION - VF	350F	HEIMDALL	360F	SPACE QUEST 4 - VF	390F
ONQUEST OF LONGBOW	370F	HOOK	320F	STAR TREK	290F
OVER GIRL POKER	280F	ISHAR	250F	STEEL EMPIRE	300F
RISIS IN THE KREMLIN	300F	JACK NICKLAUS GOLF	380F	STORM MASTER	270F
ROISIERE PR 1 CADAVRE	260F	KING QUEST 5 - VF	390F	SUPER SKI 2	290F
-GENERATION	360F	LEGEND	330F	TIMEQUEST	330F
UNE - VF	335F	LURE OF TEMPRESS	340F	TORTUES NINJA 2	290F
LVIRA 2 - VF	320F	MIGHT AND MAGIC 3 - VF	300F	TV SPORT BOXING	320F
PIC	280F	MONKEY ISLAND 2	380F	ULTIMA VII	370F
TERNAM	310F	NOVA 9	380F	ULTIMA UNDERWORLD	380F
UROPEAN CHAMPIONSHIP	280F	P-38 LIGHTNING	205F	WILLY BEAMISH	370F
YE OF THE BEHOLDER 2	330F	P-80 SHOOTING STAR	215F	WING COMMANDER 2 - VF	345F
ALCON 3.0	390F	PACIFIC ISLAND	300F	WC2-SPECIAL OPE. 1	240F
LIGHT SIMULATOR 4	420F	PGA TOUR GOLF	260F	WC2-SPEECH ACCESS PACK	170F
ORT APACHE	300F	PLAN 9 + cassette vidéo	335F	COMPIL LC WAIKIKI	300F

MANETTES

TOPSTAR SV 227	290F
QUICKJOY SV 202	190F
QUICKSHOT QS 123	170F
KONIX SPEEDKING	230F
TYPE AVION QS 151	450F
FIGHTER	430F
CARTE 2 PORTS QS 120	185F

CARTES SONORES

SOUNDMASTER+	490F
SOUNDMASTER II	1390F

CD ROM

ESS MEGA	590F
FASCINATION	485F
JONES IN FAST LANE	480F
KING QUEST 5	420F
SHERLOCK HOLMES :	
- CONSULTING DETEC.	500F
- HOUNDS OF BASKER.	370F

☞ Vous voulez d'autres titres ? N'hésitez pas, téléphonez-nous. ☎ (16.1) 45.22.29.23

ON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 54.20 - 75811 PARIS CEDEX 17

TES JOB	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT (25 F) Expédition colissimo		
	TOTAL A REGLER	

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL __________ VILLE ____________________

TELEPHONE ____________________

REGLEMENT : Je joins ❐ Chèque Bancaire ❐ CCP ❐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ❐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° ____________________

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

MATERIEL DE JEUX : ❐ MEGADRIVE ❐ GAMEGEAR ❐ ATARI ❐ AMIGA ❐500 ❐500+ ❐1 MEGA ❐ PC et COMPATIBLES ❐XT ❐AT ❐CGA ❐EGA ❐VGA ❐3,5 ❐1,44 M ❐720 K ❐5,25 ❐1,2 M ❐360 K

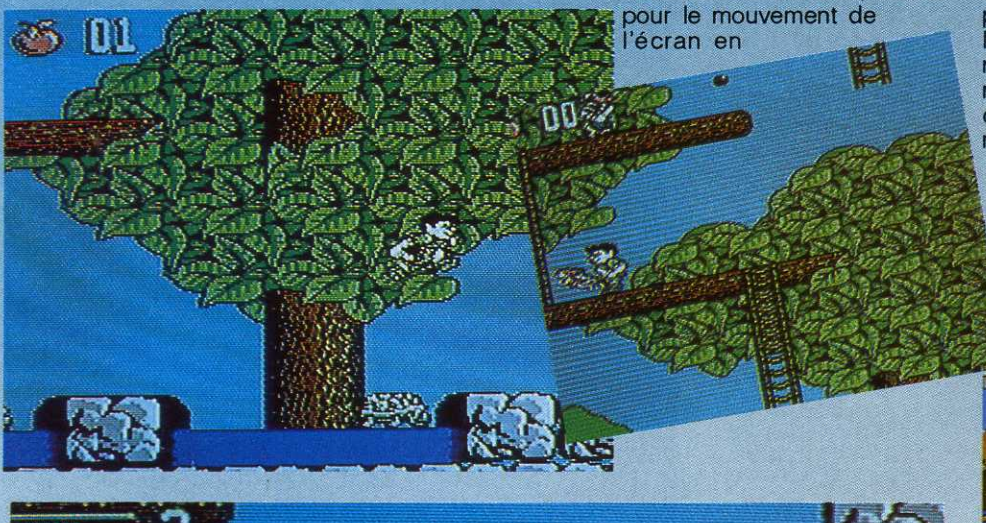
Hook

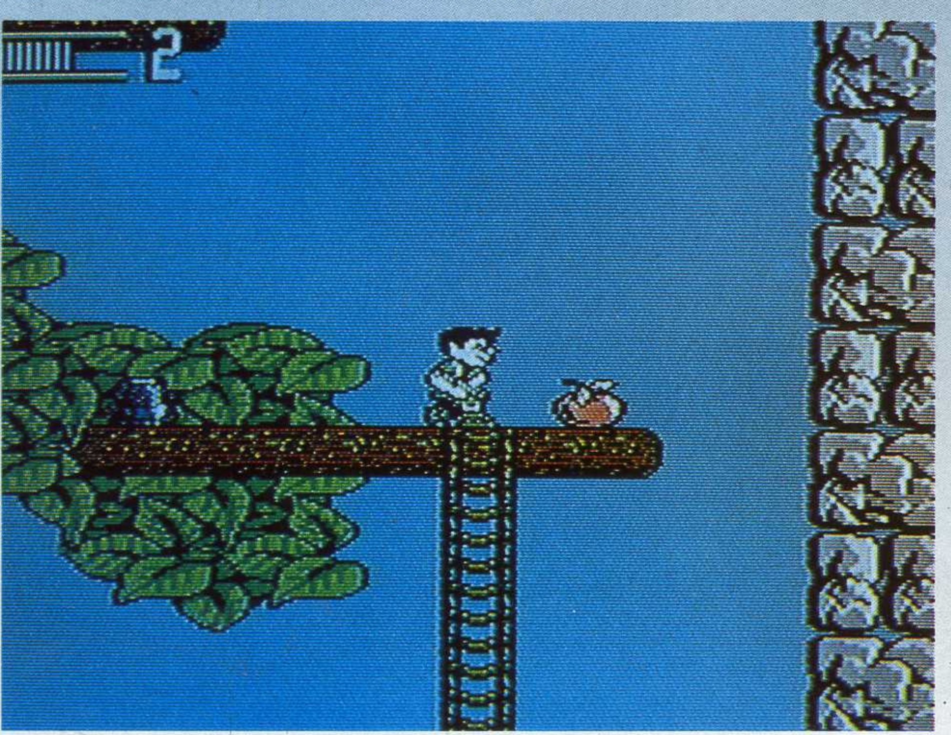
Peter Pan n'a pas fini d'être ennuyé par le capitaine Crochet, l'éternelle fable recommence... Hook, ce n'est en aucun cas l'onomatopée que fait le paresseux en digérant son plat d'eucalyptus, mais c'est bien ce film que Steven Spielberg nous a concocté il y a quelque temps à peine. Peter Pan, pour reprendre le fil de mon histoire, a de magnifiques enfants. Cela existe, ne soyez pas choqué! Le capitaine Crochet, toujours heureux de pouvoir jouer de méchanceté vis-à-vis de son ancien ennemi Peter Pan, décide donc de les enlever. Il a réuni dix pirates pour exécuter l'enlèvement, un pour kidnapper les enfants et neuf pour rédiger la lettre de rançon (blague empruntée au Might en Magic MD). Ceci fait, il en profita aussi pour envahir le pays, l'occasion étant trop tentante. Vous l'avez deviné, il faut maintenant délivrer et les enfants, et le pays!

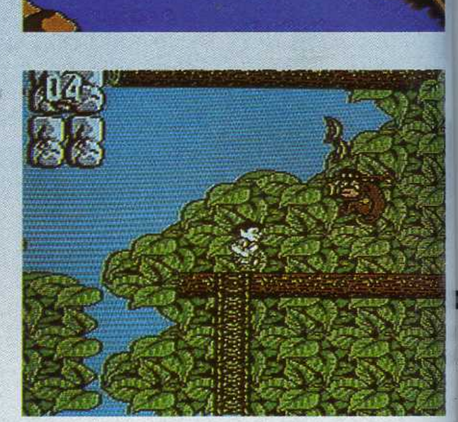
Au milieu d'un nombre important de tableaux, vous dirigerez Peter Pan dans ce que l'on pourra appeler, n'ayons pas peur des mots, un archi-classique jeu de plates-formes. Je ne dirai pas que le jeu espère se vendre en ne comptant que sur son seul nom (l'arnaque marche généralement bien, souvenez-vous de The hunt for Red October) car il faut bien avouer que, contrairement à d'autres dont le nom ne se trouve qu'à quelques centimètres de vos doux yeux, la fiche technique de Hook peut se vanter d'être à la hauteur. Premier point, l'animation est OK. Le scrolling multidirectionnel est bon, même pour le mouvement de l'écran en vertical, ce qui est un exploit pour cette machine. Les sprites ne clignotent pas et aucun "bug" désagréable n'accompagne leurs déplacements. On croit rêver, n'est-ce pas? Les graphismes, particulièrement ceux des sprites, sont soignés, mais leur nombre beaucoup trop limité est à déplorer. Voir un pirate une fois, c'est sympa, le voir dix fois... Enfin, la bande sonore, bien loin de faire des prouesses, gagne en valeur par sa discrétion. On se distingue comme on peut...

Il se trouve cependant que le jeu n'est pas loin d'être inintéressant. L'action n'est pas assez soutenue et se répète bien vite sans faire, à aucun moment, la plus sensible démonstration d'originalité. Le but du jeu se résume en tout et pour tout à ramasser des objets, tuer quelques méchants et se creuser la tête une fois de temps en temps pour trouver le bon passage. Wouah... c'est super excitant... Si ces jeux d'action/ plates-formes sont pour vous ce qu'il y a de mieux, feuilletez donc les quatre ou cinq derniers numéros de Joystick, vous trouverez certainement plus attrayant. Vous pouvez même chercher plus loin. En allant faire un tour du côté d'un Mario ou d'un Jackie Chan (même si ce dernier privilégie plus l'action), vous devriez être nettement plus comblé. Cela pour dire qu'en dehors de sa réalisation, Hook pourrait ne pas exister que tout le monde s'en porterait pas plus mal. Une déception de plus, nous n'étions plus à ça près.

T.S.R.





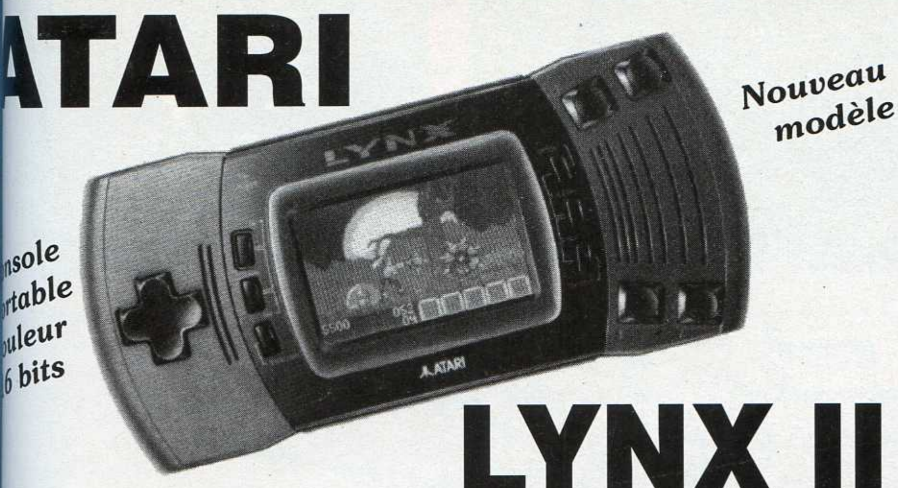


EDITEUR: OCEAN
GRAPHISME: 14
ANIMATION: 16
SON: 11
MANIABILITE: 12



ELUE PAR ULTIMA GAMES COMME
A CONSOLE PORTABLE DE L'ANNEE

ATARI



Nouveau modèle

nsole rtable uleur 6 bits

LYNX II

YNX II 790F

YNX II + cable Comlynx + Pochette de transport + Carte de jeu **........990F**

CCESSOIRES
ble pour jouer à 2............50F
APTATEUR AUTO.......190F
MENTATION SECTEUR 100F
CK BATTERIES............100F
RE SOLEIL.....................45F
TT SAC DE TRANSPORT............110F
AND SAC DE TRANSPORT.......190F

STE DES JEUX
UE LIGHTNING 270F
ECTROCOP..................270F
MPAGE.........................320F
TES OF ZENDOCON...270F
UNTLET.......................270F
LIFORNIA GAMES.......270F
NOPHOBE....................270F
IP'S CHALLENGE........270F
ME WORLD...................270F
RLOR MERCENARY....270F
AX...............................320F
RBIRDS........................270F
BO SQUASH................270F
OAD BLASTER.............320F
URNAMENT CYBERBALL..320F
NJA GAIDEN.................270F
PERBOY......................270F

APB..................................320F
RYGAR..............................320F
HARD DRIVIN....................320F
TURBO SUB.......................320F
SCRAYARD DOG...............320F
AWESOME GOLF..............320F
CHECKERED FLAG.........320F
BLOCK OUT.......................270F
MS PAC MAN.....................270F
STUN RUNNER..................320F
XYBOTS.............................320F
SHANGAI...........................270F
VIKING CHILD...................320F
ISHIDO...............................320F
BILL AND TED'S...............320F
GOLF CHALLENGE..........320F

NOUVEAUTES
TOKI..................................320F
LYNX CASINO..................320F
HYDRA............Nous Consulter
BATMAN II...............................NC
SUPERSKWEEKK......................NC
RAMPART..................................NC
CRYSTAL MINES II...................NC
ROBOTRON...............................NC

NOUVEAUTES A VENIR
SOCCER
HYPERDROM
PINBALL JAM
PIT FIGHT
KUNG FOOD
SHADOW OF THE BEAST
STEEL TALONS
FOOTBALL
BASEBALL HEROES
DIRTY LARRY
VOLLEYBALL
DINO OLYMPICS
DEAMON'S GATE
SUPER ASTEROIDS
LEMMINGS
STRIDER II
SPACE WAR
GEO DUEL
CABAL
HOCKEY

N'hésite pas à nous appeler pour connaître toutes les caractéristiques de la LYNX II



Nouveauté : Batman

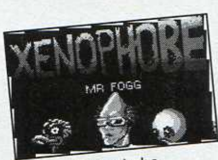

Nouveauté : Batman


Nouveauté : Rampart


Xybots



Chess Challenge



Xénophobe



Zarlor


Warbirds

n Prénom :
esse complète :

: (obligatoire)
n° :
e d'expiration :
nature :

JOYSTICK ATARI 07-08/92

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produits

as de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

duit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	
....		Port matériel 100F - Port logiciel 25F	Total ....



LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

PARIS
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

NOUVEAU -> **MULHOUSE**
13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

MAIS NON VOUS NE REVEZ PAS !



OFFRE SPECIALE MEGA STE

POUR L'ACHAT D'UN	ULTIMA vous offre
MEGA STE OPEN (2Mo de ram - clavier - manuel - péritel) **à 4990F**	**400F** en bon d'achat
MEGA STE 2/48 (idem + disque dur de 48Mo) **à 6990F**	**500F** en bon d'achat
MEGA STE 2/48M (idem + écran monochrome HR) **à 7990F**	**700F** en bon d'achat
MEGA STE 2/48 MULTISYNCHRO (avec écran Multisynchro) **à 10500F**	**1000F** en bon d'achat

DISQUES DURS PROTAR
SUPER PROMO
LA FIABILITE !
sont équipés en standard, en plus des 2 ports ASCI, d'une interface SCSI externe autorisant leur utilisation sur Mac et PC. De 20 à 440 Mo.
EXTENSIONS MEMOIRE POUR STF ET STE. A PRIX HYPER SYMPAS

Lecteur externe	590F
LECTEUR PC720B (avec Blitz incorporé)	Dispo
Lecteur interne	550F
Freeboot posé	290F
Rallonge joystick	40F
Ecran 19" TT	7790F
Ecran 19" Mega ST/STE	9490F
Ecran SM144	1290F
Ecran Multisyn c.	3690F
SCANNER À MAIN :	PROMO

NOUVEAUTES

BITOS avec ROM 2.06	690F
Le Rédacteur 4	1950F
Studio Effect	3985F
TT SCAN	690F
Studio Scan	1530F
DCK	**250F**
Capot de protection pour Atari 520 ou 1040	95F

Avant d'acheter votre logiciel informez vous auprès de nos conseillers.

520 STF 1290F
1040 STF 1790F
Dans la limite des stocks disponibles

520 STE livré avec une quarantaine de programmes = 2490F
1040 STE livré avec une quarantaine de programmes = 2990F

1000F
SM124 ou 144 en état de fonctionnement
C'est le prix que nous reprenons votre SM124 ou SM 144 pour l'achat de notre moniteur Multisynchro couleur

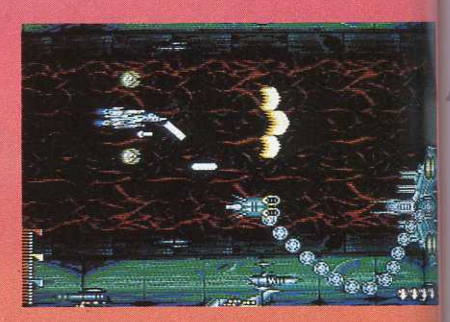
CREDIT Possibilité de paiement en 4 fois ou de crédit sur une durée plus longue après acceptation de notre partenaire financier. Contactez-nous pour connaître les modalités et les taux.

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.

Photos non contractuelles - OFFRES VALABLES JUSQU'A PROCHAINE PARUTION PUBLICITAIRE OU JUSQU'AU 31/08/92. - PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

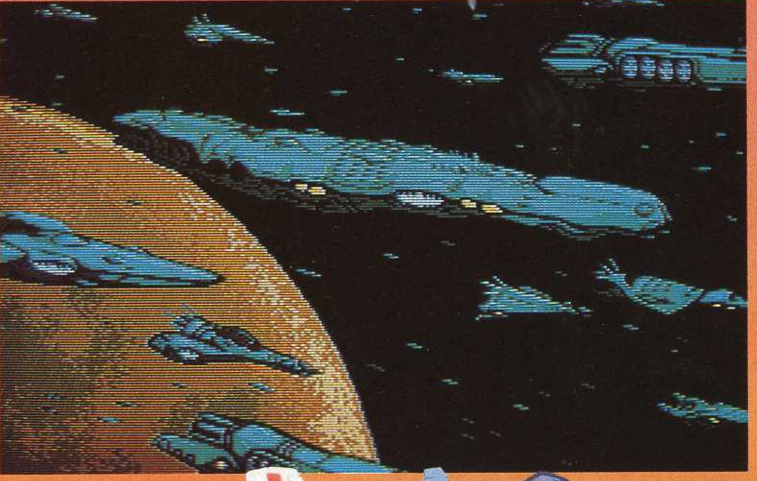
MACROSS 2036





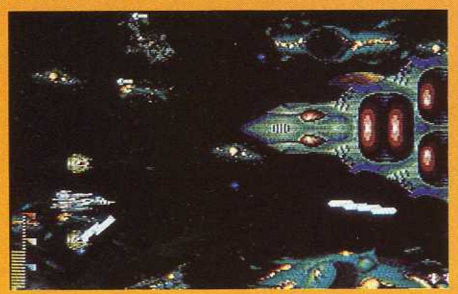
Dans la série j'essaye de faire mieux que mon voisin et j'ai beaucoup de mal à y parvenir, voici Macross 2036 D'IGS. Il faut dire que le domaine attaqué n'était pas spécialement facile; les jeux de tir à scrolling horizontal sur CD Rom, on en connaît beaucoup et pas seulement pour leur médiocrité. Vous avez dit, Gates Of Thunder? Oui, vous avez raison, et désormais, lorsque l'on parle d'un Shoot'Em Up sur CD Rom, on ne peut pas ne pas parler de Gates Of Thunder, tant ce jeu a marqué de son empreinte, cette machine.

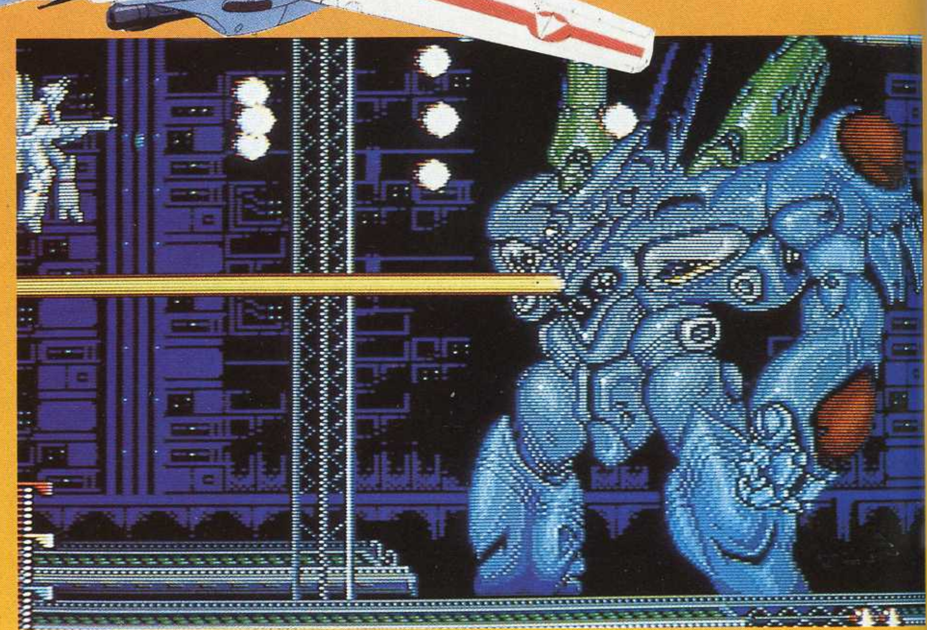
Alors, voilà un dessin animé d'une bonne qualité, ni génial, ni ringard; un petit menu vous permet de sélectionner la vitesse de votre vaisseau ainsi que le niveau général de difficulté. Au total, trois vitesses et trois niveaux de difficultés sont directement accessibles et modifiables. En choisissant l'option facile, on comprend vite sa douleur et, quand on commence à jouer, on s'ennuie relativement vite. En effet, à l'écran, pas grand-chose ne bouge. De temps en temps tout de même, on arrive à décocher un tir, à tirer une rafale mais ça ne va pas très loin. Vous l'avez compris, mieux vaut oublier l'option facile de Macross 2036. Au niveau de difficulté supérieur, les choses s'arrangent un petit peu et l'action devient plus motivante. Aux commandes de votre croiseur stellaire, vous naviguez au-dessus de régions futuristes sans grande originalité. Que cela soit au-dessus des régions désertiques ou sur la surface de la lune, l'action, si elle est d'une intensité acceptable, n'est tout de même pas extraordinaire. En détruisant certains aliens, vous récupérez des options bonificatrices (Alain me souffle dans le coin de l'oreille que l'on peut également dire des Bonus, c'est vrai, je n'y avais pas pensé. Qu'il est bon cet Alain!) qui pourront vous être utiles, notamment pour aligner les monstres de fin de niveau. Ces monstres sont malheureusement assez ternes et sans grande originalité. A leur approche -à la manière de Goldorak quand il s'autolargue- vous vous transportez dans un énorme robot doté de nouvelles armes. Cette possibilité et ce changement de vaisseau n'apportent pas grand-chose au jeu en lui-même et le résultat reste le même. Inutile donc de vous fouler le crâne, c'est kif kif bourricot. Entre chaque scène, un dessin animé vous permettra, tant bien que mal, de vous mettre dans l'ambiance du jeu, ce qui, vu ce dernier, n'est pas une mission très facile.



Techniquement, ce n'est pourtant pas encore une trop grosse catastrophe. Les sprites bougent bien, le vaisseau que vous dirigez se déplace avec aisance et répond parfaitement aux ordres que vous lui communiquez. Par contre, quand le nombre de sprites présents à l'écran devient trop important, au second niveau, par exemple, lors des explosions des météorites, on se rend compte des limites des programmeurs de ce jeu, car Macross 2036 a alors une fâcheuse tendance à ralentir. Graphiquement très moyen, ce n'est qu'au niveau du scrolling sur plusieurs plans que ce titre se rachète un tantinet. Mais bon, il ne dépasse que de très peu le niveau des pâquerettes.

J'm DESTROY





EDITEUR: IGS
GRAPHISME: 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE: 17
SON: 18



THE ADVENTURE ISLAND PART II TWO

Attention! Nous voici en face d'une grande innovation dans le monde des scénarii des jeux vidéos! En effet, plus question d'aller secourir sa belle et jeune fiancée (Leilani pour le jeu en question) mais sa soeur! Dire qu'il a fallu l'imagination bouillonnante d'un créateur de génie pour élaborer ce scénario dont la trame est au moins aussi complexe que séduisante! Bon, bref, après cet ironique éloge adressé au merveilleux scénario qui accompagne ce jeu (mais aussi 90% de ses confrères), passons au jeu en lui-même, il y a déjà là de quoi s'enthousiasmer un peu plus.

Pour parvenir à ses fins, le primitif héros de ces aventures ensoleillées devra parcourir près d'une centaine de niveaux tous plus au moins dangereux. Histoire d'accentuer la difficulté, ce qui n'est pas un mal, le temps pour franchir chaque étape est, bien entendu, limité. Chaque niveau qui compose les huit îles au programme est un classique



du genre "jeu de plates-formes". Feu de camp ou rocher à éviter, étendues de lave au-dessus desquelles il faut passer avec force bonds sur des plates-formes peuplées d'habitants hostiles, monstres volants, rampants et sautantsπ... tous les ingrédients sont là pour composer une salade plates-formiques du meilleur des goûts. Et puis, ce n'est pas parce que l'on en a déjà mangé des centaines de fois que l'on s'en lasse! Le jeu possède néanmoins quelques rares points d'originalité qui ne sont pas sans relever le goût. Tout d'abord, ce système d'oeufs magiques grâce auxquels vous pourrez vous retrouver à dos de dinosaures nageant, volant ou courant, ou encore sur une planche de skate-board pour filer comme le vent et vous rétamer comme jamais. Autre intérêt de ce jeu, la possibilité de le commencer sur n'importe laquelle de ces huit îles, un code vous étant donné dans la notice pour faire apparaître l'écran de sélection. Cela permet de ne pas rester bloqué bêtement à un niveau, sauf bien sûr, si c'est le tout dernier. L'atout majeur de The Adventure Island II est, en fait, sa fiche technique. Des graphismes de sprites fins, animés parfaitement sur des décors de fond faisant preuve d'un minimum de recherche, le tout accompagné par, non pas une seule, mais plusieurs musiques venant faire honneur aux (maigres) capacités sonores de la Nintendo. Les quelques défauts sont toujours les mêmes et ne sont dus qu'à la console, comme, entre autres, le scrolling vertical quelque peu défaillant par moments. Il n'en demeure pas moins que The Adventure Island II est hyper agréable à jouer. Il ne faut pas oublier de mentionner une "jouabilité" de première qualité, c'est suffisamment rare sur cette console pour que les fans de bons jeux prêtent attention à ce soft.

Si vous n'êtes pas convaincus que The Adventure Island tire plus qu'honorablement son épingle du jeu dans ce monde sans foi ni loi des jeux de plates-formes, n'oubliez pas que l'éditeur est tout de même Hudson Soft (celui qui avait sorti le mémorable Jackie Chan Action Kung Fu sur cette même machine) ce qui, sans faire de publicité (cet éditeur sait aussi faire du moins bon) peut être considéré comme une référence de poids.

T.S.R

EDITEUR : HUDSON SOFT
GRAPHISME : 14
MANIABILITE : 15
SON : 15
ANIMATION : 13



MEGADRIVE

onsole seule 890F

Console officielle + Sonic + Game Adaptator 1290F

onsole avec 1 jeu u choix* 990F

choisir parmis la sélection ma Games

service technique:
Modification 50/60Hz switchable
Modification pour avoir les textes en anglais sur certaines cartouches japonaise



PRO 1 = 190F. Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.



PRO 2 = 125F. Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**



Game Adaptator = 99F. Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

JOYPAD	79F
Cable péritel	150F
Alimentation	160F
Cable Amstrad	190F
Cable pour moniteurs non péritel	190F

SEGA	US	JP
…torm	390	
…	445	
…a	420	290
…h Ghost	475	
…ntana II	390	350
… (dispo	445	
… Land	490	290
…	475	350
…walker	390	
…nia	445	
… Boy	445	
…our Golf	445	
…er	475	
…of the beast	490	
…w Dancer	445	
…man	445	290
…m and Earl	475	390
… Soldier		390
…	445	390
… GP	445	390
…ockey	445	
…ge of Shinobi	445	390
…	445	390
… of Rage	445	390
…	490	390
…er Force III	470	
… Ball II	445	
…er Douglas	390	
…ash	445	
…	425	
Centurion	390	
Shining in the Darkness		490
Immortal		490
Phantasy Star III	490	
Populous	250	
Donald	440	390
Golden Axe II	445	
F22	445	
Fighting Master	490	390
Techmo World Cup	450	
Turbo Out Run		450
Magical Tauwot		390
Shinning Force	499	
Alien III	NC	
Grand Slaw		450
Slim World		390

NOUVEAUTES	US	JP
Splatter House II	NC	
Marble Madness	445	
Lemmings	445	
Arc Rivals	445	
Kid Chameleon	450	390
Jordan VS Bird	450	
Wonder Boy V	470	
Two Crudes	445	
Desert Strike	490	
Robocod	445	
John Maiden II	445	
Devilish	445	
Chuck Rock	445	
D. R. Robinson Court	445	420
Ferrari GP Challenge	450	
The Simpsons	450	
Krusty Fun House	450	
Terminator	490	
Super of Road	490	
Alisia Dragon	445	390
Dahna		350

PROMO SEGA	US	JP
Crack Down		150
Alisia Dragon		290
Carmen Sandiago		290
Populous	250	250
Gynoug		290
Out Run		290
Spiderman		250
Fantasia		290
Hell Fire		290
Jewel Master		190
fighting Master	350	350

CRACK DOWN + PRO 2 = 220

POPULOUS + CRACK DOWN = 290

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2490F
onctionne sur les consoles japonaises et françaises (nécessite une modification pour la française)
itres disponibles: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F

GAMEGEAR

ous les titres et nouveautés disponibles
JEU A PARTIR DE 190F

Alimentation	160F
Master Gear	150F
Loupe	90F

Alimentation + MasterGear + Loupe **250F**

SUPER FAMICOM

de 50 titres disponibles à partir de 290F

Accessoires:

Cable RGB	590F
Alimentation Super Famicom	190F
ASCII Joypad	250F
Stealth Joy	350F
Appolo	490F
XE-I SFC + LCD	690F

UPER NES ou UPER FAMICOM **NC**

SUPER FAMICOM ou SUPER NES + 1 JEU AU CHOIX **1990F**
A choisir parmis notre sélection

L'ACCESSOIRE QU'IL FAUT POSSEDER!
Le Super Scope
livré avec 1 cartouche de 6 jeux
Le Bazooka des temps modernes
590F

NOUVEAUTES

Golden Fight	
Street Fighter II	
Magic Sword	
Simpsons	
Dragon Ball	
Final Fight Guy	
Rushing Beat	
F1 Grand Prix	
Superscope	590F
Valis IV	490
SD Great Battle II	490
SD Dodge Ball	490

RTOUCHES SUPER FAMICOM

…ISER	390
…88	390
…UR QUEST	690
…EL VANIA IV	650
…FAT SPIRIT	NC
…O	590
…AN FIGHT	650
…ND MAC	650
MYSTICAL NINJA	590
PIT FIGHTER	590F
PILOT WING	590
AERA 88	650
SUPER MARIO LAND	590
ZELDA III NEW	640
SMATCH TV	590
SUPER FORMATION SOCCER	640
THUNDER SPIRIT	490
MAGIC SWORD	650
YS III	590

LYNX

NOUVEAUTE TOKI -> 320F

YNX 790F
X + 1 JEU + ALIMENTATION 990F

…SOIRES		ROAD BLASTER	320
…our jouer à 2	64	TOURNAMENT CYBERBALL	320
…TEUR AUTO	190	NINJA GAIDEN	270
…TATION SECTEUR	150	PAPERBOY	270
…ATTERIES	100	APB	320
…OLEIL	45	RYGAR	320
…E TRANSPORT	110	HARD DRIVIN	320
… DES JEUX		TURBO SUB	320
…LIGHTNING	270	SCRAYARD DOG	320
…OCOP	270	AWESOME	320
…E	320	CHECKERED FLAG	320
…OF ZENDOCON	270	BLOCK OUT	270
…LET	270	MS PAC MAN	270
…RNIA GAMES	270	STUN RUNNER	320
…HOBE	270	XYBOTS	320
…CHALLENGE	270	SHANGAI	270
…WORLD	270	VIKING CHILD	320
…MERCENARY	270	ISHIDO	320
…	320	BILL AND TED'S	320
…	270	ROBOTRON	320
…ASH	270	GOLF CHALLENGE	320

ULTIMA games

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

PARIS
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

PAU
17, rue du 14 Juillet - 64000 - Tél. 59.06.38.06

NOUVEAU **-> MULHOUSE**
13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

Gameboy

IMPORT Arrivage chaque semaine

Exemples: Adventure island, Bettle juice, Bubble bobble, Final fantasy II, Track meet, Hook, Metroïd II, Turn and burn, fighting simulator, Ninja gaiden, Blues brothers, Prince of persia, Battle toads, Addam's family, Marble madness, Bugs bunny, PU -> 250F

NEO GEO

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo avec memory card **2890F**

Néo Géo + FATAL FURY **3490F**

Nouveautés : Base Ball Stars II, King of Monsters II, Sengoku II, Ninja Commando, Andro Dunos

PROMOS :
MEMORY CARD 190 F
2ème MANETTE 490 F

Jeu à partir de 790F

JEU A 790 F
BASEBALL 2020
MAGICIAN LORD
CYBERLIPS
LEAGUE BOWLING

JEU A 1490 F
BURNING FIGHT
LAST RESORT
MUTATION NATION
FATAL FURY
SOCCER BRAWL
FRENZY FOOTBALL
SENGOKU
EIGHT MAN
ROBO ARMY
THRASH RALLY

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX

à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produits

JUIN 1992 JOYSTICK

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

Produit	Prix	Produit	Prix
…………		…………	
…………		…………	
…………		Montant …………	
…………		Total …………	

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.

…A DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles. Offre valable jusqu'au …

SUPER KICK OFF

A croire qu'il n'y avait que la Game Gear à ne pas avoir vu Kick Off! Cette fois, ça y est, c'est fait, et même plutôt bien fait, ce qui est assez surprenant. Il y avait fort à craindre, en mettant Kick Off sur Game Gear, que le jeu ressemble plus à un documentaire sur le reproduction des puces qu'un à véritable match de football.
Et, ô surprise, ce n'est pas le cas, même s'il faut tout de même avoir de bons yeux pour suivre correctement l'action. Rangez vos loupes, elles ne serviront à rien! Une fois encore, on retrouve toutes les options et tout le réalisme qui ont fait de Kick Off ce qu'il est aujourd'hui, le trait d'union entre les footballeurs et les joueurs de jeux vidéos. Sur le terrain, choisissez les tactiques, méfiez-vous des fautes et des cartons distribués par un arbitre vigilant et utilisez toutes les techniques possibles et imaginables. Nature du terrain, présence du vent, arbitre, esprit d'équipe ou non, tous ces paramètres pourront être changés. Côté formules de jeu, coupe nationale ou internationale et championnats vous seront proposés. Pas de grandes innovations donc, pour un jeu qui ne pouvait que difficilement créer la surprise. Son avantage : c'est une valeur sûre même si, je le répète, la taille vraiment minuscule des sprites ne le rend pas facile à jouer.
T.S.R.







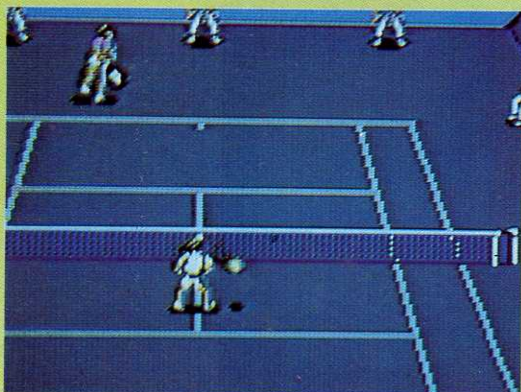
EDITEUR : US GOLD
GRAPHISME : 11
MANIABILITE : 13
SON : 08
ANIMATION : 14

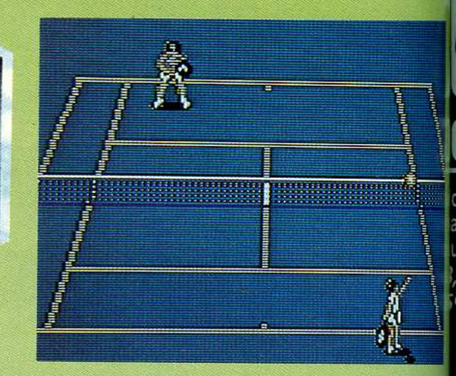


WIMBLEDON

Licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

La ludothèque de la Game Gear va pouvoir enfin se vanter de posséder une simulation de tennis. Il s'agit véritablement d'une grande première puisque Wimbledon constitue la première simulation de tennis sur une portable couleur (si l'on excepte le Final Match Tennis sur NEC avec lequel on peut jouer sur la GT Turbo mais qui n'était pas au départ programmé pour une portable). Et quelle simulation, mes amis! La production est à la hauteur de celle qui sort simultanément sur Master System sous le même nom. Je dois avouer que je suis bien euphorique car les titres se faisaient rares sur Game Gear ces temps-ci. Quand on voit ce qui est prévu pendant les vacances et à la rentrée, on en bave d'avance! et ça commence en fanfare avec ce titre de chez Sega. Vous pouvez choisir tout plein d'options comme la tronche de votre joueur, celle du terrain (gazon, terre battue, quick), le jeu seul ou à deux, etc... Le jeu peut ensuite débuter dans la joie et la bonne humeur. Bien-sûr, il faut s'habituer au maniement du joueur au départ; on passe quelque temps avant de savoir servir comme un pro et réussir à rattraper les balles des adversaires. Mais lorsque l'on a pris le coup, c'est le plaisir total grâce à une réalisation superbe. Le fait de devoir s'entraîner n'est pas un mal mais, au contraire, vous met vraiment dans la peau d'un sportif qui passe plus de temps à s'entraîner qu'à jouer en tournoi. L'animation est sublime et les actions paraissent même parfois trop rapides, un comble! Les graphismes ne sont pas aussi terribles que l'animation mais c'est la jouabilité qui compte le plus dans une simulation sportive sur console. Et donc là, on est servi par une maniabilité excellente donc un plaisir ludique présent. J'arrête là car une partie m'attend; il faut bien tester les jeux: j'ai un métier, moi!
OLIVIER





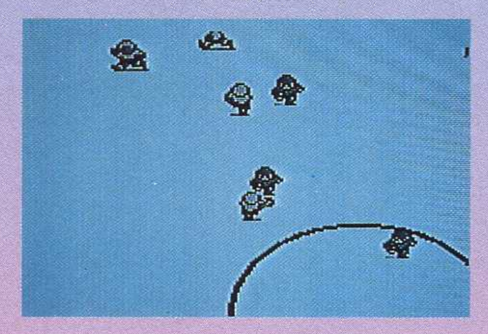
EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 16
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 18



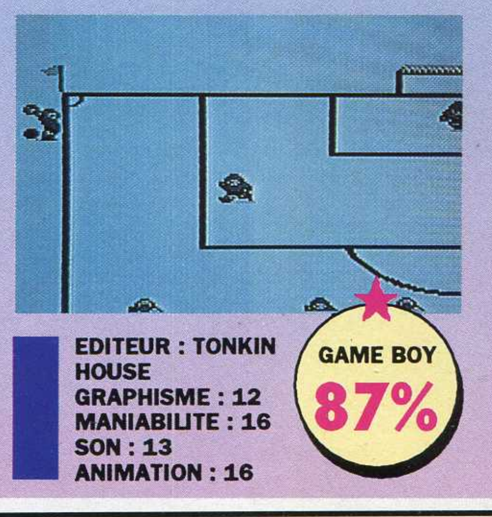


Les footeux sur Game Boy n'ont pas vraiment été aidés depuis l'arrivée sur le marché de la petite portable grise. Il n'y a que depuis ces derniers temps, avec la sortie de Super Kick Off suivi de très près pae Football International, que tous les espoirs sont permis. Une fois de plus, l'actualité sportive a poussé les éditeurs à nous produire frénétiquement ces simulations de football.

Dans le cas de Football International, vous aller jouer un championnat bien spécial puisqu'après avoir choisi votre équipe parmi les huit pays proposés, vous rencontrerez les sept autre tour à tour. La condition pour durer dans le championnat est de vaincre à chaque match pour espérer passer à l'équipe suivante. Il est possible de choisir la longueur d'un match ainsi que le schéma tactique de votre formation. Vous pourrez, par exemple, choisir un 2-2-2 comme l'Allemagne ou l'Angleterre (quand c'est la machine qui joue ces équipes) et favoriser ainsi l'attaque par rapport à un 1-3-2 comme c'est le cas pour la France. Les équipes et les joueurs possèdent leurs cartactéristiques propres qui sont les suivantes: vitesse (S), dribble (D), placage (T), blocage (KP) et interception (K). Mais la grande nouveauté apportée par Football



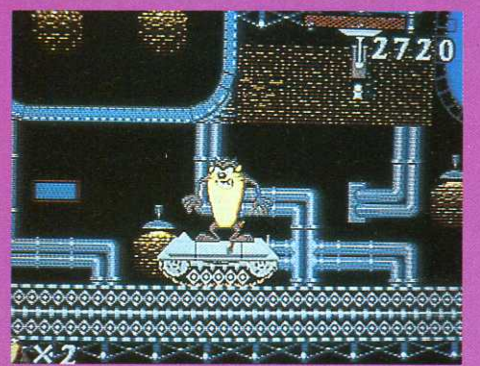
International, c'est la présence de deux vues différentes du jeu. Outre la vue classique (de dessus) qui montre un plan rapproché des actions autour du porteur du ballon, l'écran peut à tout moment donner une autre vue, dite de passes longues, qui propose une même vue de dessus mais bien plus générale. Selon les passes (longues ou courtes), votre écran passera d'une vue à l'autre. Vous pouvez vous aussi intervenir en appuyant sur Select pour passer d'une vue à l'autre. Ce petit gadget se révèle fort utile et agréable d'utilisation. La réalisation générale n'est pas mauvaise mais les animations souffrent de quelques ralentissements gênant. C'est surtout aux joueurs qui ont trouvé Super Kick Off trop rébarbatif (trop rapide, trop simulateur) que ce jeu s'adresse car il reste bien plus rigolo à jouer que son prédécesseur. **OLIVIER**



EDITEUR : TONKIN HOUSE
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 16
SON : 13
ANIMATION : 16

GAME BOY
87%

TAZ MANIA



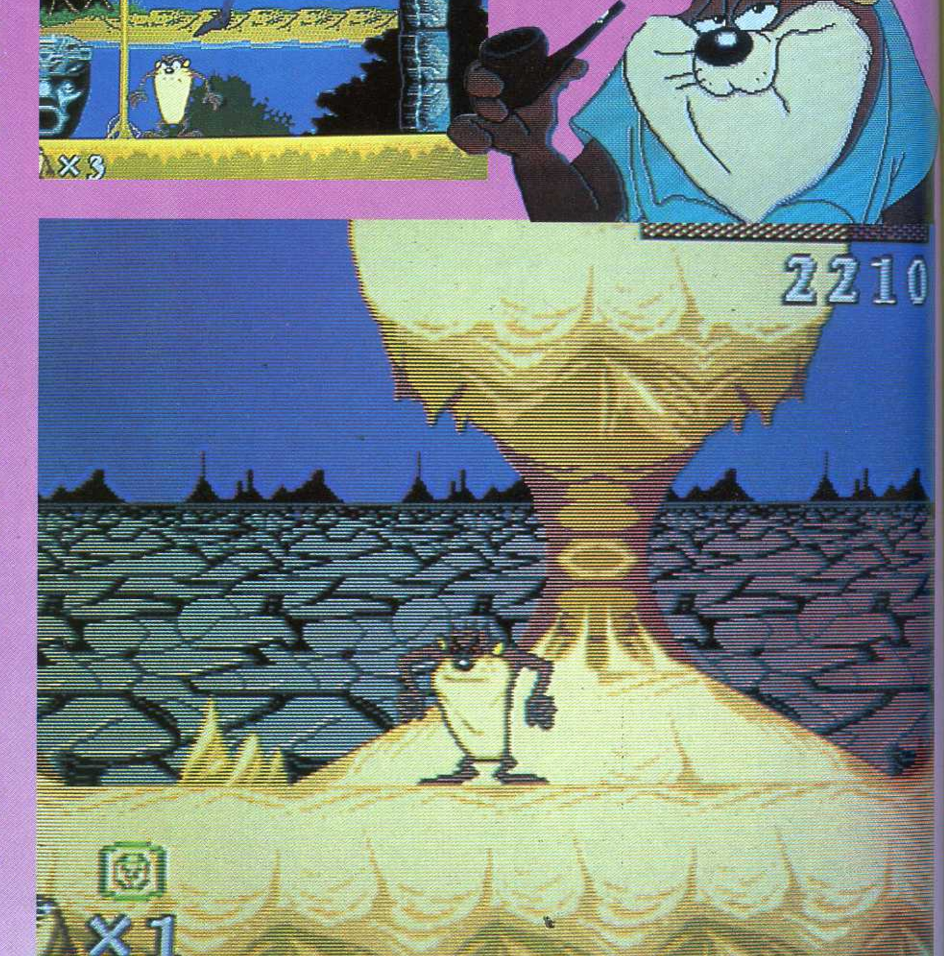
La Tasmanie est une petite région méconnue du globe au sud de l'Australie. Outre les Kangourous symbole du pays, la Tasmanie est un pays très riche en animaux étranges et rigolos. Sans vraiment avoir de nom, le héros de Taz-Mania est une sorte de gros ours à l'allure plutôt sympathique qui a un gros problème. Il bouffe, il dévore raide sur place tout ce qu'il trouve.
C'est d'ailleurs une véritable obsession et pour remplir son gros bidon, notre ours, héros des dessins animés de la Warner, s'en va en chasse. Le met qu'il préfère par dessus tout, c'est les oeufs géants de ptérodactyle de gros animaux préhistoriques. En discutant avec l'un de vos amis, animal de Tasmanie également, vous apprenez qu'une île pullulait de ces oeufs et de ces animaux étranges. Evidemment, ces monstres volants ne sont pas d'une sympathie à toute épreuve et pour leur voler et leur bouffer leur oeufs, il va falloir s'accrocher sec et assurer comme une bête. Le ventre vide, vous vous décidez de partir vers cette île mystérieuse pour obtenir ces oeufs qui paraît-il seraient capable de nourrir une famille entière pendant une année entière, le pied!
Outre les divers monstres tous très "cartoon", qui habitent l'île et que vous rencontrerez, vous traverserez également des paysages variés. En tout dix huit niveaux vous mèneront la vie dure avant d'arriver devant le ptérodactyle-en-chef, gardien de l'oeuf tant convoité. Parmi les paysages, vous aurez l'occasion de visiter et de traverser des déserts, des régions arctiques où la glace règne en maîtresse (attention à ne pas glisser sur les icebergs mouvants), des jungles rutilantes et verdoyantes de plantes géantes, des mines profondes dans lesquelles vous devrez emprunter un wagonnet et éviter les obstacles qui vous arriveront par un scrolling horizontal hyper rapide, en pleine figure. Tout comme pour les paysages, l'action de Taz-Mania est assez variée. Quoique la majeure partie des niveaux se ressemblent et se déroulent à la manière d'un jeu de plates-formes traditionnel. Au départ, le héros ne possède qu'une seule arme, il tourne à une allure phénoménal et s'il touche n'importe quel ennemi, il le tue sur place. Parmi les objets bonificateurs que l'on peut trouver sur le chemin menant aux oeufs, il y en a un qui permet de cracher de longues flammes, ce qui est toujours très utile notamment lorsque les affaires commencent à se corser et que le nombre d'ennemis devient plus important à l'écran. En bouffant des animaux trouvés ça et là, notre vedette tasmanienne récupère des points de vie. Si ces animaux sont tous assez étranges, ils sont également très rigolos et graphiquement bien réalisés. Attention toutefois, si vous ne contrôler pas parfaitement notre gros personnage, vous pourrez avoir des surprises et en ingurgitant des bombes, il pourrait avoir de légers problème d'ordre morphologique, l'effet à l'écran est à ce propos amusant. Le moins que l'on puisse dire c'est que Taz-mania est un jeu très plaisant, qui comporte bon nombre de bonnes idées qui plus est, prêtent à sourire. Malheureusement et malgré tous ceci, Taz-Mania n'est pas un jeu super riche et on est un peu déçu par son contenu. Alors que ce titre est annoncé par Sega avec fracas, on a pas la même sensation avec ce jeu que avec les autres jeu du même style sur cette machine. Pour ma part je continuerai à dire que Taz-Mania est un bon titre mais dont la réputation à dépasser, son contenu. Racheter des héros de dessins animés à tire larigot, c'est peut être un bon plan financier, mais à force, on retrouve toujours les mêmes styles de produits, ce qui est assez regrettable.

J'm DESTROY





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 15
MANIABILITE : 18
SON : 16
ANIMATION : 18



BATMAN RETURNS

Une fois de plus, Gotham City est le repaire de tous les plus grands criminels de l'Amérique. Des meurtres en tous genre ont lieu dans toutes les couches de la société. Que vous soyez riche, pauvre ou puissant, vous ne serez sans doute pas épargné par cette vague de violence. Qui est à l'origine de ce chaos, me direz-vous? Eh bien, je vous répondrai qu'une fois de plus, le tristement célèbre Pingouin fait des siennes, et cette fois, il est accompagné de sa complice de toujours, Catwoman! Qui pouvait donc défendre mieux les opprimés, contre des Super-Méchants, si ce n'est un Super-Héros! C'est tout simplement Batman qui s'y colle, en compagnie de sa désormais célèbre Batmobile. Et c'est bien entendu vous qui incarnerez notre cher redresseur de torts. C'est vous qui vous glisserez dans la peau velue de cette chère chauve-souris hyper-puissante. Les fêtes de Noël approchent dans la belle ville de Gotham, et nos deux méchants n'ont pas trouvé mieux que de semer la terreur en cette période de joie et de bonheur.

Vous devrez absolument vous bagarrer sur 4 territoires différents. Au départ, vous devrez en découdre avec le gang du cirque du triangle rouge, puis contre les autorités (à la suite d'une ruse du Pingouin qui a fait croire que vous aviez assassiné la Princesse Ice!) pour vous diriger ensuite dans les égoûts de la ville (attention aux déchets toxiques!) et finalement vous rendre dans le monde Arctique où vous affronterez enfin le Pingouin dans son antre! Chaque fois que vous éliminerez un adversaire, vous aurez des points qui vous permettront d'augmenter votre score. De même, de nombreux bonus vous seront proposés qui augmenteront votre niveau de vie, votre nombre d'armes (Batarang) et vous pourrez même trouver de l'acide! Ca jette un max'! Bien entendu, de nombreuses embûches vous retarderont, comme des ennemis-clowns, ou autres énergumènes peu recommandables. Dans votre lutte pour rétablir la paix, il faudra faire preuve de beaucoup de sang-froid pour, par exemple, ne pas commettre de faux-pas sur les gratte-ciel du deuxième niveau. Techniquement, il est très réussi. Les sprites sont énormes et votre personnage répond très bien. Les couleurs sont, elles aussi, très jolies et les décors de fond, avec un très bel effet relief, sont assez surprenants pour une portable. Sachez aussi que les musiques sont très bonnes, mais les sons un peu moins.



Enfin, sachez que le film sortira sur les écrans quand vous lirez ces lignes, et que le jeu sera produit sur absolument toutes les consoles, (à part Neo-Geo).



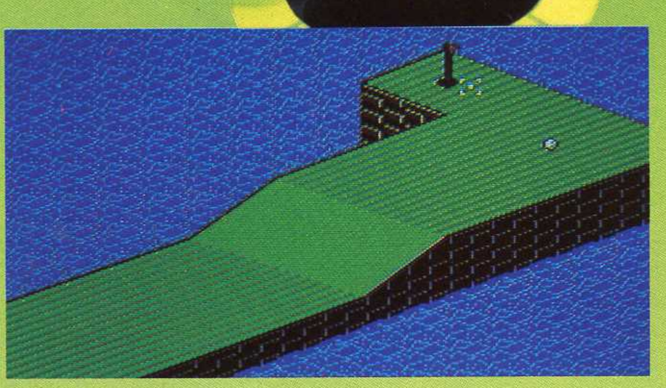
TRAZOM

EDITEUR : ATARI
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 17
SON : 15
ANIMATION : 17



PUTT & PUTTER

Après être passé sur la Game Gear et avoir rendu fous la moitié des habitants de Béziers, de Lille, de Paris et du Havre, Putt and Putter revient! Il ne s'agit pas de Putt and Putter II, le retour, appelé aussi le fils de Putt and Putter, mais du même jeu qui, au passage, a subi quelques modifications de taille.
Principal intérêt de ce jeu, et indubitablement ce qui transforme un jeu quelconque comme le mini golf, en une franche partie de rigolade, le fait qu'il puisse se jouer à deux! Et à deux, on s'amuse beaucoup! Lors de chaque niveau, les deux joueurs auront simultanément leur balle de golf sur le mini parcours. Si je vous résume la situation, vous aurez bien souvent des situations du genre "Oh! Sale traître! Tu m'as poussé dans l'eau!" _ "Mais nôôôôn! Pâââs du tout môôô-sieur! C'est un simple hasard!". Tout comme moi, vous savez que ce genre d'ambiance est le plus souvent bien explosive! En cas de problème de ce type, faites appel à l'article 17bis (sur cette même page) pour calmer les esprits.
Passé le principal, il faut que je vous parle du reste... du jeu par exemple?! Je suis sûr que quelque part, cela vous intéresse! Il existe trois niveaux de jeu, d'une difficulté croissante (enfin, il paraît). Chaque niveau se décompose en six trous, ce qui fait... 3 fois 6 moins 2 (pour les impôts) divisé par deux (il y a deux joueurs) plus dix parce j'ai dix doigts... et donc 18 trous différents! Je fais un rapide survol de tout ce que vous rencontrerez: tapis roulant vous poussant dans le vide, points d'eau, ponts mouvants, bumpers, pentes en escalier, téléporteurs... voilà, je dois avoir fait le tour. En jouant à deux joueurs, le vainqueur sera celui qui aura amassé le moins de points, c'est-à-dire celui ayant réussi à se mettre le plus souvent sous le par (le nombre de coups minimum pour un trou). Ce qui, à un joueur, devient interminablement ennuyeux, est un moment hyper agréable à deux. Dommage qu'il n'y ait que dix-huit trous et que l'on fasse le tour de tout cela un peu rapidement. Un dix-huit trous se fait en une heure, voire trois-quarts d'heure!
Autre point important, attention à la musique qui risque de vous rendre fou très rapidement. Elle est certes très sympa, mais lorsque l'on cherche un minimum de concentration sur un trou délicat, on aimerait avoir quelque chose de plus discret. Rassurez-vous pourtant, ce ne sont pas les manipulations qui vous compliqueront la vie. Vous choisissez la position de la balle dans le carré de départ, sa direction, la force du coup et... et... et c'est tout! Avec les vacances qui approchent, on n'allait tout de même pas se casser la tête! Non mais! Scrolling de l'écran lors du tour d'horizon du trou (car un trou peut tenir sur plusieurs écrans) ou mouvements de la balle, le tout bénéficie d'une animation sans accroc. Le contraire eût été étonnant, et même choquant vu le peu qu'il y avait à faire! Rien à dire ou à redire sur les graphismes tous aussi verdâtres ou bleuâtres (pour les points d'eau!) qui présentent de bons effets de reliefs, ce qui était nécessaire pour un jeu où, justement, le but est de déjouer les pièges du relief!



ARTICLE 17bis
Cet article autorise tout joueur de Putt and Putter, fidèle lecteur de Joystick, à avoir raison dans n'importe quelle circonstance, fût-elle absurde, insensée ou franchement débile. Aucune réplique ne sera jugée comme valable, la parole de l'utilisateur de cet article faisant office de loi inviolable et immuable. Cette loi peut aussi trouver son application auprès des professeurs d'allemand afin de rétablir une moyenne injustement médiocre. En cas de litige, écrire directement à François, rue du Faubourg St Honoré, Paris.

Distrayant, trop limité, correctement fait et très amusant à deux joueurs, ce sont les principaux attributs de ce jeu. Voilà une formule concise pour clore cet article qui vous permettra de constater que ce jeu est d'un intérêt un peu limité.

T.S.R.





EDITEUR : SEGA
GRAPHISME : 12
MANIABILITE : 16
SON : 12
ANIMATION : 16



MARBLE MADNESS

EDITEUR : VIRGIN
GRAPHISME : 17
MANIABILITE : 16
SON : 18
ANIMATION : 16

Après sa sortie sur Megadrive, NES, Game Boy et avant sa sortie sur Game Gear, voilà que se pointe Marble Madness sur Master System, c'est pas trop tôt! Je tiens à préciser dès le début de ce test que le jeu, dont je vais vous parler ne s'adresse qu'aux gens sobres de nature et totalement maîtres de leurs sentiments. C'est-à-dire que les speedés, les poivrots, les nerveux, les mal dans leurs peaux et surtout les suicidaires, passez votre chemin, attention: danger! Ce jeu est un canular pour gens faibles nerveusement. Il a déjà fait de nombreuses victimes dans les salles d'arcades et, plus grave, à la rédaction de Joystick.

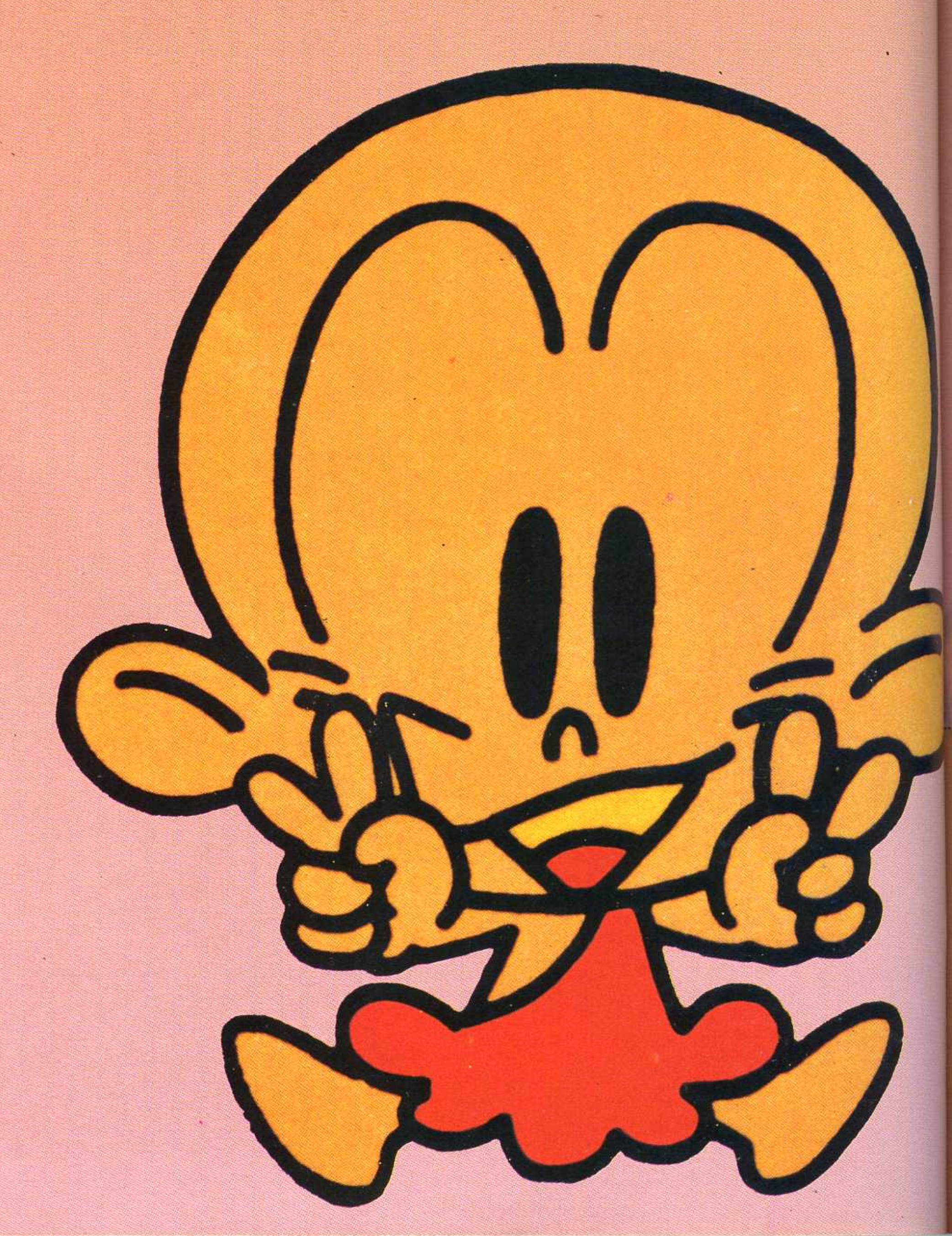
Je ne vous citerai que quelques exemples. Ma grand-mère, qui avait pourtant décrété être la championne de Marble Madness dans son village de Saint-Trojan les bains en Charente Maritime, a du être amenée d'urgence en hôpital psychiatrique après avoir été prise en flagrant délit. Elle dynamitait la machine d'arcade du café des Amis (sur la place) sous prétexte qu'elle n'avait pas pu atteindre le dernier niveau du jeu. AHL, récemment, a été surpris en train de sucer son pouce en pleurnichant qu'il n'arriverait jamais à dépasser le niveau 2 sur Megadrive. Et je ne parle pas de Seb et Moulinex qui ont fini par se taper dessus après un tournoi sur Amiga qui avait mal tourné. Seul J'm Destroy semble avoir échappé à la folie Marble puisqu'il n'a jamais réussi à passer le premier écran du premier niveau et a vite abandonner pour s'adonner à d'autres jeux. Même votre serviteur a eu du mal à garder son sang froid pour arriver à la fin des 6 niveaux proposés (j'ai juste dû mélanger trois paquets d'Aspegic 1000 avec les flans aux oeufs que me prépare ma mère —NDLR: Miam, miam!—). Bref, vous avez compris que ce jeu ne laisse pas intact! Mais de quoi s'agit-il au fait? Le principe est simple: il suffit d'amener une petite boule colorée d'un endroit de départ à une arrivée. Le truc facile à inventer! Tout le problème réside dans la forme du parcours entre les points de départ et d'arrivée: une forme démoniaque, horrible, l'enfer! La ligne d'arrivée (Goal) se situe en fait en contrebas et les chemins pour y accéder sont formés dans des collines géométriques au relief chaotique. Ces ensembles encastrés les uns dans les autres et reliés entre eux par des passerelles, couloirs, descentes vertigineuses, virages à 90° et 180° sont visualisés à l'écran en 3D isométrique. Le tout scrolle multi-directionnellement selon les mouvements de la boule. Et qui contrôle cette boule? Et qui doit empêcher celle-ci de tomber par-dessus bord dans les tournants ou éviter qu'elle ne prenne trop de vitesse à l'arrivée d'une descente? C'est vous, tiens! Et comme les concepteurs ont complètement oublié de pourvoir tous les passages difficiles de barrières de sécurité, vous voyez le massacre! Vous avez à chaque fois un temps imparti pour arriver à bon port et si ce n'est pas le cas, vous aurez droit à la petite musique du Game Over! Si par contre, vous arrivez avant la fin du décompte (on peut rêver!), vous gardez les précieuses secondes pour le tour suivant. Pour contrôler la boule, vous pouvez la faire aller à droite ou à gauche, la faire descendre et surtout la freiner quand bon vous semble (bien que cela soit souvent trop tard!). La réalisation est excellente sur Master System et l'on retrouve l'esprit de la version originale d'arcade. Malheureusement, le stress vaincu et l'habitude prise, on vient à bout des 6 niveaux trop rapidement, même avec 8 niveaux de difficulté, c'est bien dommage. Toujours est-il que Marble Madness reste un excellent jeu d'adresse comme il en existe peu sur Master System. Décidément, la 8 bits de Sega tient le bon bout malgré l'ombre de la Megadrive.

OLIVIER

CONCOURS

HUDSON SOFT ET JOYSTICK

Trouvez le meilleur titre pour l'adaptation de PC Kid sur Amiga et Game Boy.



QU'EST-CE QU'ON GAGNE ?

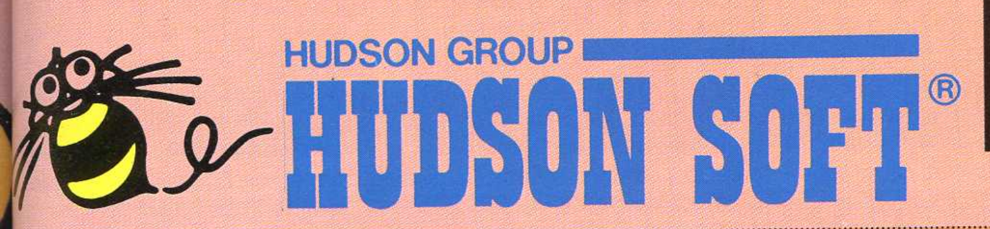
1er Prix: 1 SUPER NINTENDO + 1 JEU HUDSON GAME.
Lots de consolation:
Deux bulletins seront tirés au sort, les deux chanceux recevront:
1 NES + 1 Jeu ou 1 Game Boy + 1 Jeu
Dix autres participants tirés au sort recevront un T-Shirt aux couleurs d'Hudson Soft plus des lettres d'insultes des autres participants n'ayant pas gagné.

QU'EST-CE QU'ON DOIT FAIRE POUR GAGNER ?

C'est pas compliqué, il suffit de trouver un titre original aux versions Amiga et Gameboy de PC Kid qui va bientôt sortir. Le patron d'Hudson Soft a passé un mois à interroger tous ses employés, pas un seul n'a été capable de trouver un titre valable, il les a tous viré. Ensuite il a demandé à sa femme, il a été obligé de divorcer. A ses enfants, il les a jeté par la fenêtre. Tout sa famille y est passée.
Il faut absolument que vous lui veniez en aide; désespéré, il traîne dans les rames de métro et déclare: «Bonjour mesdames et messieurs, je suis le patron d'Hudson Soft, je gagne des millions par mois, j'étais heureux jusqu'à ce que tout mon entourage ne me déçoive. Je ne vous demanderais pas une petite pièce ou un ticket restaurant, mais trouvez-moi le titre de mon prochain jeu.
Merci, mesdames et messieurs, excusez-moi de vous avoir dérangé».
PC Kid lui-même fera partie du jury, il viendra avec sa massue et notera les noms et les adresses de ceux qui ont envoyé des titres dégradants ou insultants pour sa personne.
Après, il ira leur rendra visite et les assommera en riant.

THE RÉGLEMENT

1) HUDSON SOFT et JOYSTICK organisent un concours tellement simple que même les enfants de 3 ans et les chiens peuvent participer.
2) Le concours sera clos le 30 août 1992 à minuit le cachet de la poste n'arrêtant pas de faire foi.
3) Les membres d'HUDSON SOFT ou de JOYSTICK peuvent toujours pleurer sur la moquette et se rouler par terre, ils n'ont pas le droit de participer. Ni les employés du métro, parce qu'on les aime pas.
4) PC Kid n'a pas le droit de participer.
5) Tout ceux qui se promènent avec une peau de bête et une massue ou qui ressemblent à PC Kid n'ont pas le droit de participer.
6) Les gagnants seront prévenus individuellement par écrit, par téléphone ou peut-être par notre coursier qui viendra sonner à 3 heures du matin et qui jouera de la trompette sur le pas de la porte.
7) Les bulletins raturés, incomplets, ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins plein de confiture seront léchés par Danboss mais arrangez-vous pour mettre de la framboise, il préfère.



BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper et à renvoyer avant le 30 août 1992 à minuit à JOYSTICK, concours HUDSON SOFT, 103 boulevard Mac Donald, 75019 Paris

NOM:..PRENOM:....................................

ADRESSE:..VILLE:....................................

CODE POSTAL:..............................MODELE DE VOTRE MACHINE:..............................

VOTRE TITRE POUR L'ADAPTATION DE PC KID SUR AMIGA ET GAME BOY:

....

CRAZY CARS

tests

Il est bon de retrouver des titres qui nous ont accompagné pendant des années même quand ils sont affublé d'un chiffre de plus en plus importants. Titus propose son troisième Crazy Cars.

Chose assez rare pour un soft de courses de voitures, Crazy Cars III possède un véritable scénario, tout un monde riche et cohérent. Comme dans les épisodes précédents vous incarnez un pilote en mal de sensations fortes. A bord de votre Lamborghini Diablo, vous allez participer à une grande compétition de courses interdites sur toutes les routes des USA. Malgré leur clandestinité, ces compétitions sont extrêmement prisées et attirent de nombreux participants.

Au début du jeu, vous bénéficiez d'une petite somme d'argent et de votre voiture. Vous allez démarrer la compétition en quatrième division, le but étant bien sûr de finir premier au classement de la première division. 19 autres concurrents sont inscrits sur la liste, vous les retrouverez tout au long du jeu, vous apprendrez à connaitre leurs noms, vous apprendrez à les détester pour les queues de poisson qu'ils vous préparent.

Nœud central du jeu, la carte des Etats-Unis permet d'obtenir bon nombre d'informations sur les courses organisées. Des étoiles indiquent les lieux où se dérouleront les prochaines courses. Déplacez votre curseur une étoile, cliquez, et vous obtenez les informations suivantes: conditions atmosphériques (sec, pluie, neige), présence certaine ou possible de contrôles de police, vous pouvez voir ceux des 19 concurrents qui se sont déjà inscrits dans cette course, et enfin le prix d'inscription et la récompense à obtenir pour le premier.

L'argent est en effet extrêmement important dans Crazy Cars III, il faut de l'argent pour s'inscrire à une course, il faut de l'argent pour réparer sa voiture, pour acheter des options, et si vous n'avez plus de fric du tout, la partie s'arrête. Dans chaque division il y a 15 courses, l'une d'entre-elles est une course spéciale, c'est celle qui permet de changer de division, de passer à la division supérieure. Pour participer à cette course il faut acheter un passe qui coute très cher, vous devez donc gagner de l'argent auparavant, et donc participer à d'autres courses. Une fois le passe acquis, vous avez droit à trois essai. Cette course n'est pas comme les autres, elle se déroule en temps limité, et vous n'avez pas d'adversaire sur la route, vous avancez au milieu de camions qui roulent dans les deux sens, il faut donc zigzaguer entre les camions, les cactus et les crânes séchés au soleil.





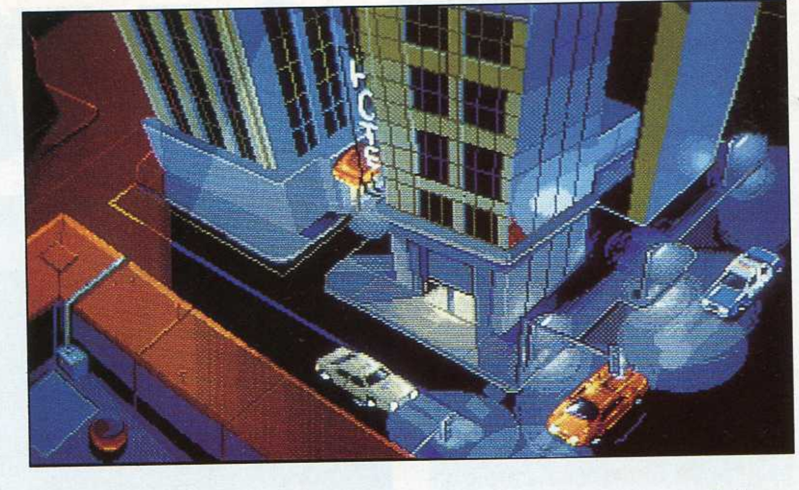


A partir de la carte vous pouvez accéder à l'écran des réparations où des barres indiquent les dommages que vous avez subit; il faut payer 100$ pour faire descendre les dégâts d'un cran. A partir d'un certain niveau de dégâts, votre véhicule perd de ses capacités. Toujours à partir de la carte, vous pouvez accéder au magasin qui vous propose de nombreux gadgets à utiliser pendant les courses pour avoir encore plus de chances de gagner, d'écraser vos adversaires et de les ridiculiser. Vous pouvez acheter des turbos (il y en a 8 dans tout le jeu, économisez-les), une carte passe pour la course de changement de division, un appareil de vision de nuit, un détecteur de radars, une nouvelle culasse, une boite 5 vitesses manuelle, une boite 5 vitesses automatique, un Radar Jammer (qui brouille les radars des flics) et même, mais avec beaucoup, beaucoup d'argent, une Diablo Roadster, version cabriolet de votre véhicule.

Pendant la course toutes les indications dont vous pouvez avoir besoin sont affichées à l'écran. La distance qui vous sépare de l'arrivée est symbolisée par une barre qui diminue; votre score, votre position dans la course, les dommages que vous avez subi, les options que vous avez acheté et le nombre de turbos qu'il vous reste. Ces boosts permettent de faire monter votre voiture jusqu'à environ 440 km/h, alors qu'elle peut monter, en temps normal, jusqu'à 340. Chaque turbo dure environ 8 secondes.

Sur la route vous serez aux prises avec différents types de voitures: les

S III



simples civils qui se promènent, vos concurrents en Testarossas et les voitures de police. Dans Crazy Cars III, la gestion des véhicules de police est très poussée. Il y a les flics qui patrouillent sur la troute ou ceux qui attendent sur le bord avec leurs radars. Si vous dépassez la vitesse limité sous leurs yeux, ils se mettent à vous pourchasser, ils tenteront de vous coincer, vous fonceront dedans, se placeront devant vous, tout pour vous stopper. Mais si une autre voiture double alors votre petit groupe à plus grande vi-



tesse encore, ils vous lachent et se lancent à la poursuite de l'autre véhicule.

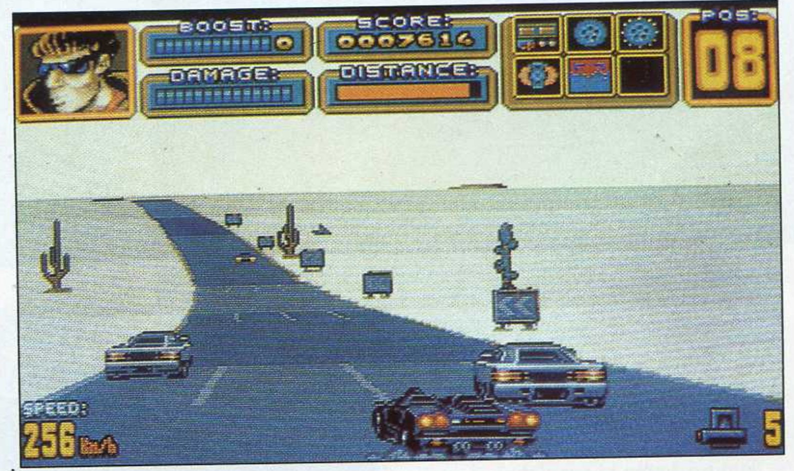
Les décors des courses changent assez souvent, il y a 10 lieux différents en fait: le désert, la montagne, la ville, la course de nuit, la plage, la forêt. A chaque fois le fond change ainsi que les sprites de bord de route.



Elément extrêment important et motivant: vos adversaires, les 19 concurrents. Ils évoluent chacun de leur façon, tout comme vous, ils s'inscrivent dans la course de leur choix, gère leur argent et tente de finir le mieux classé possible. Sur la route, quand vous les avez en vue une petite flèche surmonte leur véhicule, pour que vous puissiez le repérer facilement. De plus, une petite fenêtre s'affiche en haut à gauche avec leur visage dessiné.

Ces concurrents, vous ne les rencontrerez pas que sur la route, mais vous pourrez parier avec eux sur l'issue de la course où vous êtes inscrit. Chaque joueur mise de l'argent et décide de monter les enchères ou d'abandonner en regardant les autres.

Voici les éléments principaux de Crazy Cars III, avouez que pour une course de voitures il y a beaucoup de choses à décrire, le joueur ne se contente pas de piloter, il a tout un tas d'actions à faire et ce, très simplement.





testé sur AMIGA par Seb

Crazy Cars III est tout à fait exceptionnel, sur de nombreux points. Techniquement d'abord, les graphismes sont très réussis, très colorés, un scrolling de décor de fond, un dégradé au-dessus, et la route qui défile à très vive allure. Il y a énormément de sprites à l'écran, il peut y avoir beaucoup de voitures en même temps à l'écran, sans que le jeu ne ralentisse. Les voitures sont visibles de très loin, surtout dans les grandes descentes. Bref la meilleure course de voiture du genre avec une grande maniabilité et plaisir de jeu constant.

Autre point fort non négligeable, tout ce côté compétition avec les classements, les paris, les magasins, les divisions, qui assurent une très grande durée de vie à un jeu qui était déjà très réussi quand on ne regarde que la course. Les amateurs de ce genre de jeux ne peuvent passer à côté de Crazy Cars III.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**15**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**16**

95%

Disponible sur Amiga.

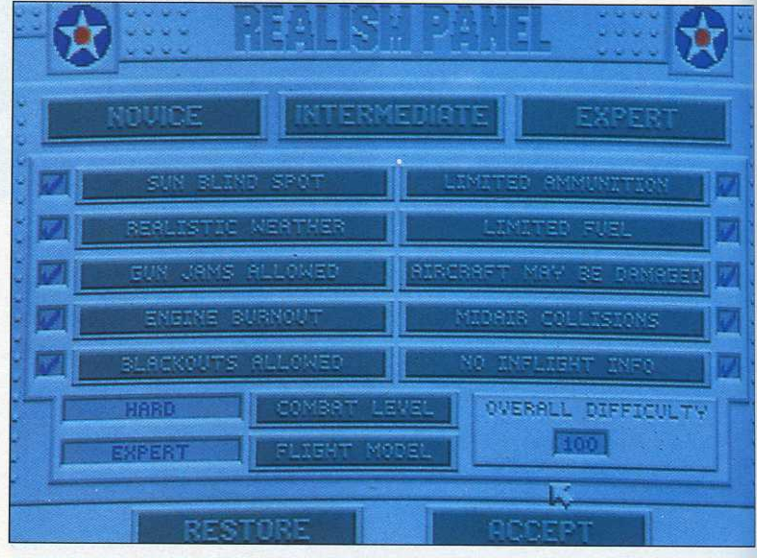
ACES OF THE PA

Retrouvez les combats du mal nommés pacific dans ce logiciel de Dynamix.

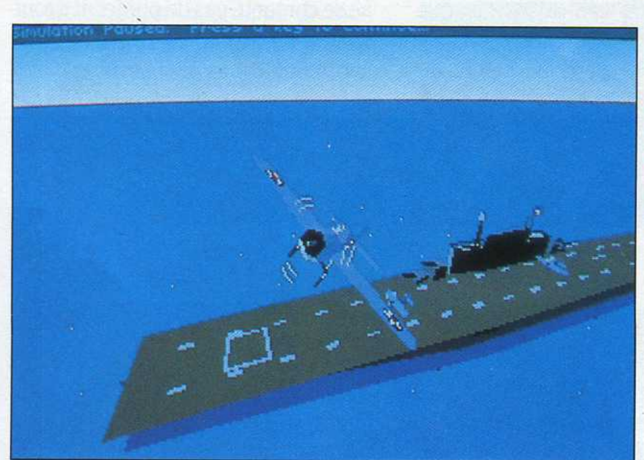
Ce simulateur de vol, ou plutôt cette simulation de combats aériens est assez proche de Chuck Yeager en ce sens qu'il y est prévu de pouvoir piloter près d'une trentaine d'appareils, alliés ou Japonais. De plus, on peut choisir l'arme dans laquelle on vole: Marines, Navy, etc. De ce fait, beaucoup de diversité puisque l'on peut passer du Mustang à l'Hellcat, ou même se retrouver en train d'accompagner des P-38.

Comme d'habitude, il est possible de jouer les missions en mode entraînement ou bien de suivre une carrière, en commencant comme simple débutant (c'est assez logique) pour finir chef d'escadrille. Mieux encore, et là on peut dire que les concepteurs ont merveilleusement tiré partie de cette période de l'histoire aérienne, on peut directement participer à une mission historique ou se retrouver en pleine bataille aérienne. Côté "gameplay",

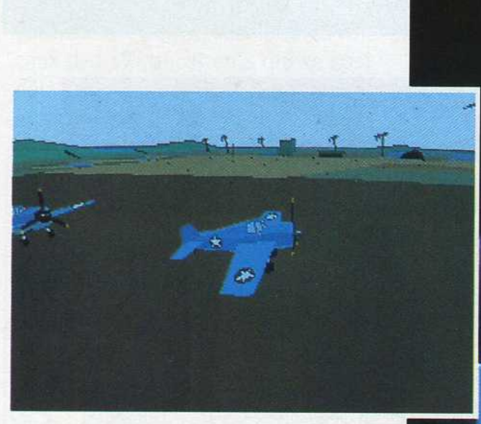
Dynamix retombe dans le même travers qu'avec A-10 Tank Killer, à savoir que le jeu -intéressant au demeurant lorsqu'on trouve une cible- nécessite de zoner de longues minutes pour qu'il se passe enfin quelque chose. Heureusement, une option "vol automatique" permet de se retrouver directement sur le théâtre des opérations.



C'est habituel dans les simulateurs de vol, le début des missions donne l'embarras du choix: il est possible de configurer la qualité de l'affichage afin de ne pas trop ralentir les PC lents.



Les vues extérieures, très pratiques, permettent de tourner autour de l'appareil en utilisant souris ou joystick.



Suivant les missions, les décollages ont lieu du sol ou d'un porte-avion.

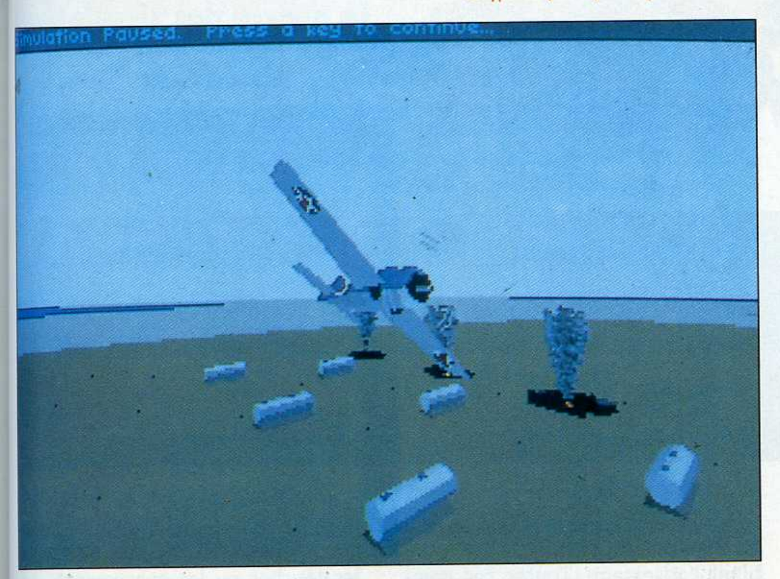


A la fin d'une mission, des écrans de ce type sanctionnent votre style de pilotage.

tests

CIFIC

Très impressionnants, les gros objets 3D de ce type sont, hélas, assez peu nombreux.



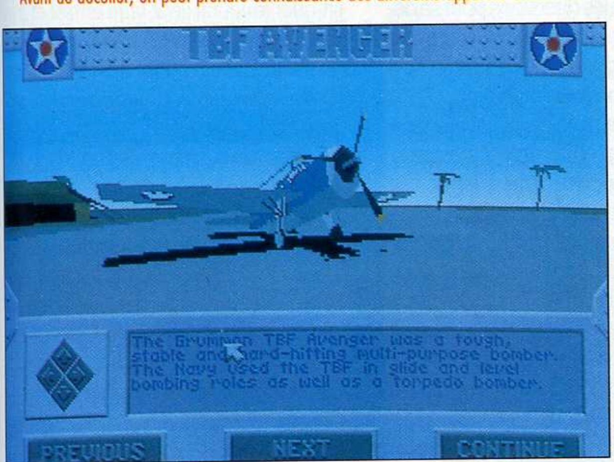


Chaque appareil dispose de son propre tableau de bord.



Comme dans Falcon, on peut parler par radio avec ses co-équipiers ou son chef d'escadrille mais pas de voix digitalisées.

Avant de décoller, on peut prendre connaissance des différents appareils utilisés dans le jeu. A noter que rien ne vous empêche de piloter dans le camp japonais.





testé sur PC par Moulinex

MEGASTAR Joystick

C'est beau mais surtout très fluide dès lors où l'on dispose d'une machine équipée d'un 386-25 minimum (et encore). Les vues des décors laissent un peu à désirer par moments, mais dès que l'on s'approche d'un "centre d'intérêt": cible, aéroport, et compagnie, on peut voir un nombre relativement impressionnant d'objets 3D. Le plus étonnant concerne pourtant les vues extérieures, d'une fluidité et d'une vitesse rares. Le phénomène est d'ailleurs largement amplifié par le type de contrôle choisi puisqu'un coup de souris ou de joystick permet de tourner autour de la scène bien plus vite que Lellouch ne l'a jamais rêvé. Et ça ne tressaute pas. Du reste, s'il faut tirer un constat global de ce logiciel (signification: "ce que cela donne quand on regarde"), c'est surtout l'ergonomie qui prime. La bande son, assez pénible, peut heureusement être coupée. Restent alors les bruitages, habiles mais pénibles: l'avion, suivant qu'il soit vu -et donc entendu- du cockpit ou de l'extérieur, ne fait pas le même bruit et les appareils ennemis sont, eux aussi, sonorisés. Ceci, pour le côté habile; en ce qui concerne les défauts, c'est toujours la même chose, les appareils ressemblent à des moustiques et ça file le bourdon.

Enfin, et c'est assez énervant, pour profiter de cette merveille, vous devrez être équipé d'une machine capable, configurée au mieux de ses possibilités (ça fait beaucoup!) car outre les 610 Ko requis au démarrage, vous devrez posséder 2 Mo de RAM, dont une bonne partie déclarée en EMS. Bref, le logiciel est à tel point exigeant que le menu INSTALL propose de créer une disquette de démarrage. C'est la meilleure marche à suivre pour démarrer sans crise de nerfs.

GRAPHISME VGA	17	SON SBLASTER PRO	14
ANIMATION	18	MANIABILITE	17
NOTICE VF	18	TAILLE	10 Mo




Disponible sur PC.

SENSIBLE SOCCER

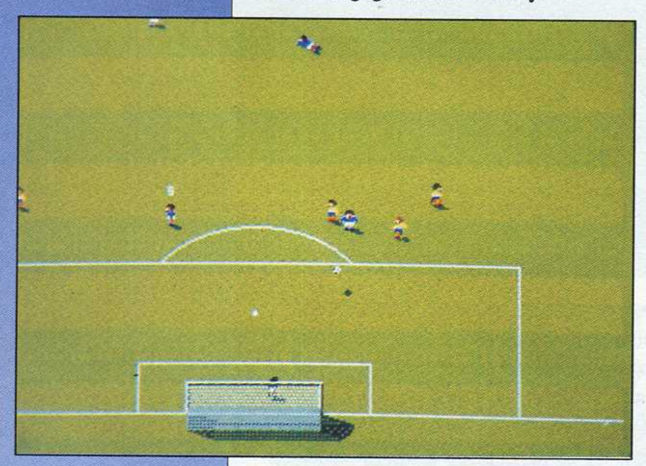
La guerre des simulations de football continue, encore et encore, et Sensible Software avance son pion vers la victoire.







Certaines catégories de jeux ont besoin de références, de comparaisons. C'est le cas des simulations de football. Actuellement, ces softs proposent tous à peu près les mêmes options, tournois, championnats, ralentis, etc..., la différence se joue donc ailleurs, sur la maniabilité et la rapidité notamment, et aussi sur l'esthétisme. Longtemps Kick Off, avec ses compléments, a été une référence indélogeable, c'est maintenant terminé avec Sensible Soccer qui lui colle un sacré dégagement à la volley.



Visuellement, Sensible Soccer suit le même principe que Kick Off, avec sa vue de dessus et ses petits sprites qui s'agitent. Le joueur contrôle le footballeur le plus près du ballon, celui-ci est indiqué par son numéro de dossard inscrit en blanc au dessus de lui. De très nombreuses possibilités sont offertes en cours de partie, tout ce qui existe dans le football, en fait. En déplaçant le joystick, on fait courir le joueur, bon, jusque là rien d'extrordinaire. Si votre adversaire possède le ballon vous pouvez lui subtiliser de plusieurs façons: en interceptant un tir avec les pieds ou même la tête, en effectuant un tackle glissé ou en dribblant l'adversaire. Toutes ces commandes sont extrêmement instinctive, et n'utilise que les directions pour se déplacer et le bouton de feu pour faire une tête ou un tackle, l'une ou l'autre action dépend de la hauteur du ballon.

Si le joueur possède la balle, il peut bien sûr avancer en la gardant aux pieds, mais cette manœuvre demandera un peu d'entraînement pour les changements de directions, pour les dribbles. En appuyant sur le bouton rapidement et en pointant dans une direction, le joueur fait une passe. S'il y a un autre de vos joueurs dans la direction que vous avez pointée, il y a de grandes chances pour que la balle atterisse juste dans les pieds de votre coéquipier, une passe parfaite.

Pour tirer, rien de plus simple, il suffit de laisser le bouton enfoncé un peu plus longtemps. Le joueur tire dans la direction vers laquelle il courait, ce qui est assez normal, mais vous pouvez mettre différents effets, courbe vers la gauche, vers la droite, tirs en cloche, tirs ascendants et descendants. Pour cela il suffit de pointer dans une direction juste après le tir, chaque direction correspond à un effet. Plus la direction est pointée rapidement après le tir, plus l'effet est accentué.

Le gardien de but est contrôlé par l'ordinateur, sauf pour les dégagements où les mêmes techniques de tirs, de passes et d'effets sont appliquées.

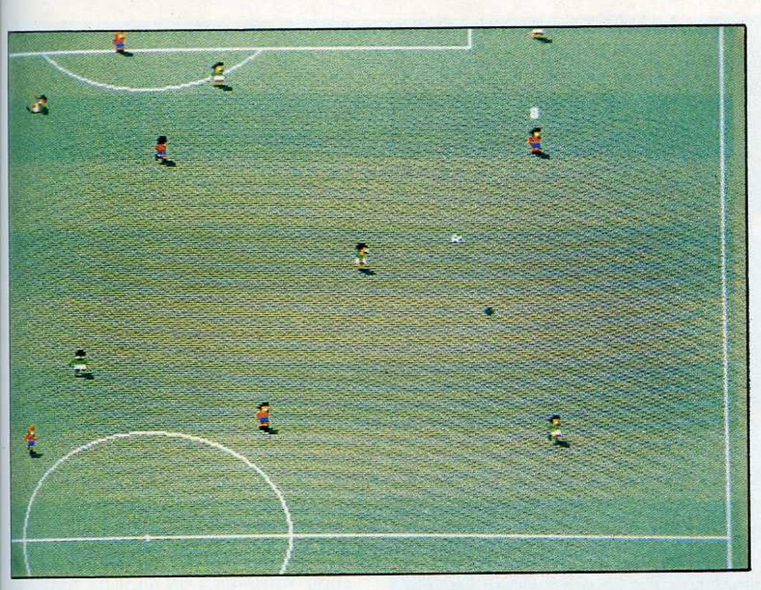
Il est possible de faire entrer des remplaçants. Cette manipulation s'effectue pendant les petits arrêts de jeu comme les touches ou les engagements. Le banc de touche apparaît et le joueur choisit quel joueur il veut faire entrer et à la place de qui. Il est aussi possible de pointer sur le manager pour qu'il indique un changement de tactique générale à ses joueurs.

Avec toutes ces possibilités, il est vraiment aisé, avec un tout petit peu d'entraînement, de construire des actions superbes, de marquer des buts de la tête, de placer la balle en pleine lucarne ou de faire une passe dans les pieds du joueur qui se trouve sur la ligne de but et qui n'a plus qu'à pousser. D'ailleurs, si vous marquez des buts exceptionnels, et que votre Amiga dispose d'au moins 1 Mo de mémoire, ces actions sont mises de côtés. Vous pourrez alors les visualiser en fin de partie ou même les sauvegader sur disquette. A tout moment, par une simple pression de touche, il est possible d'obtenir un ralenti des dernières secondes de jeu.

Voilà pour ce qui est du jeu en lui-même, mais Sensible Soccer propose de nombreuses autres options. Vous pouvez effectuer des réglages, choisir la



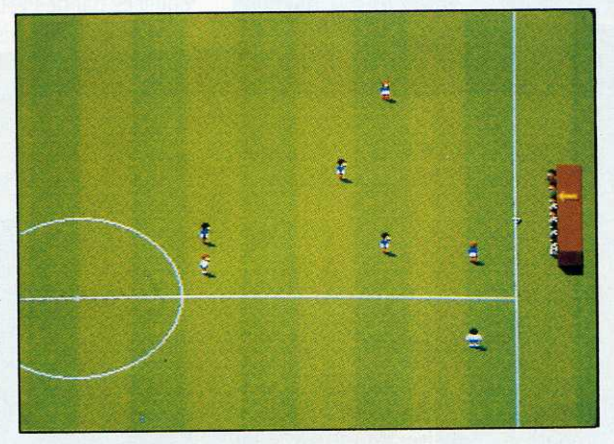
tests





durée d'un match (3, 5, 7 ou 10 minutes), indiquer si les ralentis s'affichent automatiquement, si les meilleurs moments se placent en mémoire automatiquement eux-aussi, avec 1 Mo il est possible d'avoir de la musique pendant le jeu (il y a de toutes façons d'excellents bruitages), et vous pouvez déterminer la texture du terrain (boueux, sec, humide, mou, verglacé).

Passons maintenant à tout ce qui concerne l'édition des équipes, autre point fort de Sensible Soccer. Il est possible de créer totalement une équipe ou d'en modifier une existente. D'origine Sensible Soccer contient toutes les données exactes de 34 équipes nationales européennes, 64 clubs parmis les meilleurs européens, avec les véritables noms des joueurs, mais aussi la couleur de leur peau et de leurs cheveux. Cela peut sembler complètement gadget, mais en cours de jeu il est beaucoup plus agréable de joueur avec une équipe ou les 11 joueurs ne sont pas identiques. Vous pourrez donc éditer toutes ces équipes pour tenir leurs compositions à jour pendant des années, par exemple, ou bien créer vos propres équipes. Le club de Bréauté-Beuzeville avec Roger l'avant-centre, l'Amicale Sportive des Nains de Toulon ou le Football Club de la Famille Martin de la rue Maréchal Joffre avec Papa dans les buts, Maman à l'arrière et le fils en avant-centre. Tout est permis, changement de nom et de maillots compris.



Plusieurs types de compétitions sont disponibles, du match amical à la Finale des Coupes en passant par le championnat ou même la compétition totalement fictive. Vous pouvez inscrire le nombre d'équipes que vous désirez pour compétition, l'ordinateur gère les tirages au sort et la gestion des points. Il est bien sûr possible de sauvegarder à tout moment pour reprendre un compétition plus tard.

Pour finir, notons que le joueur peut choisir une tactique de jeu classique avant le match (4-4-2, 5-4-1, 5-3-2, attaque intégrale, défense intégrale, etc...) et, nous l'avons déjà indiqué, que cette tactique pourra être changée en cours de jeu grâce à l'intervention du manager.



testé sur AMIGA par Seb



Les versions précédentes, les previews, laissaient déjà pressentir un très grand jeu, la version finale ne déçoit pas: Sensible Soccer est maintenant LA référence en matière de simulation de football. La maniabilité est parfaite, le soft est rapide, très agréable à l'œil, les options sont nombreuses et complètes, bref, Sensible Soccer possède tout.

Même au niveau sonore ce soft est exceptionnel, les bruitages, les voix de la foule, tout a été échantillonné, et se déclenche réellement quand l'occasion en vaut la peine, le public ne réagit pas à n'importe quel moment, et pendant la partie des chœurs anglais s'élèvent dans les tribunes.

Un soft vraiment fabuleux qu'il est difficile de lacher tant la tentation d'organiser des tournois avec tout le quartier est grande.

GRAPHISME	**17**	**SON**	**17**	**96%**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**18**	

Disponible sur AMIGA.

RISKY WOODS

Il est temps de sauver encore des tonnes et des tonnes de gens, des régions, des pays, des mondes. Allez, courage, Electronic Arts vous soutient.



Le Pays Perdu vit et recrache son bonheur par tout ce qui l'habite. Les arbres, les plantes, les insectes, les humains, tous vivent en parfaite harmonie, tous sont heureux. Le Pays Perdu est paisible, nul être soucieux y traîne ses guêtres. C'est paix et on la doit aux moines, à ceux qui garde la Sagesse du Pays Perdu. Malheureusement, tout est en train se s'écrouler. Puisqu'il y a des bons, des gentils parmi les habitants du Pays Perdu, il faut des méchants. Et si possible, pour faire une bonne histoire à raconter pour faire trembler, il faut qu'il fasse du mal aux gentils.

C'est ce qu'à fait Draxos en envoyant ses troupes démoniaques sur le pays. Il a statufié tous les moines, et maintenant le chaos règne sur le Pays Perdu encore plus perdu sans ses gardiens de la Sagesse.

Par chance, il reste un jeune guerrier qui n'a pas perdu espoir et qui ne reste pas caché au fond du grotte, tremblant, et attendant que passe ce qui ne passera pas tout seul. Ce jeune guerrier s'appelle Rohan, et ce nom doit vous dire quelque chose puisque c'est vous.

Votre mission n'est pas bien compliquée à comprendre, un peu plus à mettre en œuvre, c'est vrai. Vous devez parcourir le pays et libérer les moines immobiles malgré eux. Une petite précision inutile pour vous mettre en joie: vous allez en prendre plein la tête, vos ennemis sont ultra-nombreux, très dangereux, très méchants, très tueurs.

Risky Woods est donc forcément un jeu d'arcade, avec un scénario comme il aurait été difficile de faire un soft de réflexion avec des cubes et des boules. Quoique. Avant de commencer un stage, un plan de tous les mondes que vous devrez traverser s'affiche. Rohan est représenté en petit à l'endroit où vous allez combattre, histoire de vous motiver et de vous avertir de ce qui vous attend. Le tableau de bord est assez fourni: nombres de vies restantes, barre d'énergie, nombre de pièces de monnaies en votre possession, nombre de moines à délivrer dans ce tableau et état de la clé de niveau. En effet, dans chaque niveau, vous trouverez un ou plusieurs menhir bloquant votre avancée. Celui-ci est surmonté d'un œil, vous devez donc ramasser, avant d'arriver jusque là, les deux parties de la clé qui détruira le menhir. Ces deux parties sont symbolisées par des yeux.

Les ennemis laissent tomber des pièces quand vous leur tirez dessus, ces pièces rebondissent plusieurs fois et disparaissent. Vous devez donc les ramasser avant afin de pouvoir profiter du magasin qui se trouve en fin de







crans d'énergie. Il y a le crâne qui retire 6 points d'énergie ou qui retourne l'écran, il devient alors très difficile de jouer. Le sablier qui rajoute une minute au temps précieux qui vous est attribué. L'éclair qui vous rend invincible, les boules de feu qui foncent sur vos ennemis et enfin le mini Rohan qui vous permet de continuer une partie où vous en étiez après un game-over.



niveau. Dans cette boutique vous pourrez acheter différentes armes plus puissantes ou même de l'énergie.

Vous devrez parcourir 4 zones différentes, chacun étant composée de 2 stages. A la fin de chaque zone, vous devrez combattre contre un ennemi plus puissant et résistant, un boss de fin en fait, comme d'habitude.

Tout au long de l'aventure, vous verrez apparaître des coffres, tirez dessus et ils laisseront sortir des options et des bonus. Il y a les fruits qui rapportent des points ou, s'ils sont empoisonnés (impossible de le savoir à l'avance), vous endorment pendant plusieurs secondes, ce qui est très mauvais car votre temps est limité pour chacun des levels. Il y a les flèches qui rapportent 10 000 points ou, au hasard, vous font reculer de plusieurs écrans. Il y a les étoiles, les bouches, les croix, les anneaux, les bijoux qui rapportent des points; le cœur qui redonne trois portions d'énergie, la potion qui redonne 6



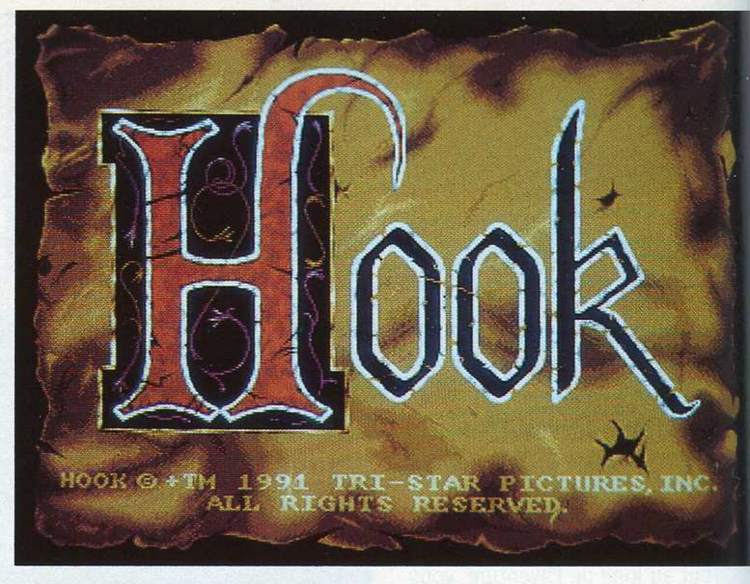


testé sur AMIGA par Moulinex

Risky Woods est tout à fait charmant, les graphismes sont réussis, les sprites à l'écran très nombreux, variés et originaux. L'action est absolument ininterrompue, et certains passages demandent rapidité et précision. Les éléments du décor ont de l'importance eux aussi puisqu'il y a des rochers qui vous tombent dessus, des plates-formes qui s'écroulent, d'autres qui montent et vous servent d'ascenseur. La maniabilité est bonne sans être excellente, on a parfois des petits problèmes de saut en diagonale, mais c'est surtout une question d'habitude. Un bon soft coloré et agréable à jouer et pas trop facile, ce qui promet des heures de jeu.

GRAPHISME 16 SON 16
ANIMATION 15 MANIABILITE 14
90%
Disponible sur Amiga.

Le capitaine Crochet ne se contente pas d'une vengeance au cinéma, il éprouve le besoin de répéter son crime sur micro, avec l'aide d'Ocean, en plus.



Ocean diversifie de plus en plus son catalogue. Il n'y a encore pas si longtemps, nous n'avions droit qu'à des jeux très classiques dans leurs concepts, adaptations de films sous formes de jeux de plates-formes, et voilà que depuis plusieurs mois, les genres se succèdent: arcade, simulation, réflexion. C'est maintenant au tour de l'aventure, avec Hook.

Directement adapté du film de Steven Spielberg, Hook en reprend le scénario et emmène le joueur dans les

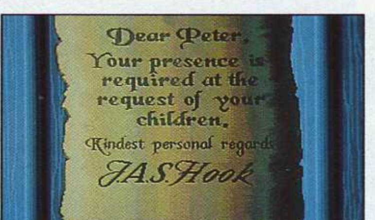


principales scènes du film. Le joueur entre dans la peau bien lisse de Peter Banning, ancien Peter Pan maintenant rangé dans une vie de père de famille modèle. Malheureusement, le capitaine crochet, l'ennemi de toujours de Peter, a des projets de vengeance bien précis en tête.

Un soir qu'il rentre tranquillement du boulot, Peter se sent assailli d'un horrible préssentiment, une trouille atroce pour ses gosses lui choppe la gorge et d'angoisse,lui enfonce ses ongles jusqu'aux amygdales. Ça ne rate pas, Peter trouve la chambre de ses enfants vide et, sur la porte, un parchemin planté avec une dague de pirate. Le message









Le jeu démarre avec une intro graphique animée, enchaînant des séquences à la manière du cinéma. Celle-ci présente le début du jeu où Peter s'aperçoit que ses enfants viennent d'être enlevés.

indique que Peter Pan est cordialement invité à rejoindre le pays de Neverland, en particulier l'île des pirates, s'il désire revoir ses mômes. La fibre paternelle de Peter Banning joue de la contrebasse; lui qui s'était promis de ne plus jamais mettre les pieds dans cette région des rêves, fonce tête baissée.

Sur l'île des pirates, tout le monde est au courant de l'arrivée imminente de Peter Pan, tout le monde sait que le capitaine Crochet a enlevé ses enfants et qu'il a bien l'intention de réduire le gentil Peter en bouillie. Heureusement pour notre héros, personne ne l'a vu depuis plus de 20 ans et il ne risque pas d'être reconnu et trahi. L'annonce de ce combat Crochet-Pan a mis beaucoup des pirates dans une joie quasi indescriptible, et certains ont même confectionné des banderoles pour annoncer la future guerre entre les deux hommes.

Peter commence l'aventure au centre de la petite île des pirates, sur la place où se dresse un crocodile énorme transformé en horloge. Peter Pan ne peut s'empêcher de regarder le crocodile avec une certaine nostalgie et se dit que finalement, le capitaine Crochet a réussi à avoir cette bestiole, après tant d'années. De la place, partent plusieurs rues menant en divers endroits, dans différentes bâtisses, toutes les maisons sont fabriquées avec des débris de vieux bâteaux, les pirates étant les rois de la bricole. Sur la plage, Peter Pan peut admirer le bateau du capitaine, mais un garde musclé et impressionnant empêche les indésirables d'entrer. Celui-ci insulte notre ami, le traite de mauviette et lui dit qu'il ne peut entrer puisqu'il n'est pas pirate. Or, le seul moyen de détecter un pirate d'un simple passant vient de ses habits, son uniforme; voilà une idée intéressante pour Peter: il doit trouver et mettre un costume de pirate. La première partie de cette aventure verra donc notre ami Peter en quête de vêtements. Il devra effectuer de nombreuses actions pour obtenir chapeau, culotte et veste de pirate, Peter passera chez un dentiste pour se faire arracher des dents en or et en obtenir quelques pièces. Il passera dans un bar, fera

boire un alcoolique pour pouvoir lui dérober son portefeuille. Dans la boutique du tailleur pirate il pourra acheter de nombreux objets, dont un aimant qu'il sera judicieux d'utiliser comme détecteur de métaux. Toujours sportif et roi de l'acrobatie, Peter attachera une ancre à une corde et se balancera à travers la place, pour voler le chapeau d'un passant, inlassablement de gauche à droite et de droite à gauche. Voilà, en vrac, quelques-unes des actions de Peter Pan; nous n'irons pas plus loin,

il ne serait pas convenable de dévoiler le jeu plus avant.

Pour agir, évoluer et progresser, Peter Pan dispose des possibilités suivantes: il

peut parler à un personnage, examiner un objet, le ramasser, l'utiliser ou le déposer. Pour exécuter ces commandes, il suffit de cliquer sur une liste d'icones placés sous le dessin du lieu. En dessous de ces icones, se trouve l'inventaire de Peter Pan

qu'il est possible de faire scroller grâce à des flêches.

Les discussions avec les personnages du jeu sont très simples à mettre en œuvre, le joueur clique sur l'icone Parler, une phrase s'affiche à l'écran. Avec l'un des boutons de la souris, le joueur peut faire défiler les phrases, qui changent et s'adaptent selon les circonstances et avec l'autre bouton, il valide la phrase. Le personnage vous répond alors, et ainsi de suite. Les dialogues sont évolués et parfois amusants.

La gestion des objets est simple, elle aussi, et entièrement graphique. Il suffit de cliquer sur un objet pour le prendre, une représentation de celui-ci s'affiche alors dans l'inventaire. L'option regarder permet d'avoir des commentaires parfois fort utiles pour avancer dans l'aventure, on clique sur n'importe quoi et l'ordinateur affiche, dans certains cas, si les objets sont répertoriés dans le scénario, une description qui peut être très détaillée.

L'option utiliser est très évoluée et facilite grandement toutes les manipulations. Si vous faites "Utiliser ancre sur corde" l'ordinateur fabriquera alors un grappin qu'il dessinera dans votre inventaire. Si peter exécute "Utiliser habits sur lui-même", en cliquant sur Utiliser, sur un vêtement qu'il a dans l'inventaire et enfin sur lui, alors Peter se change directement. Toutes ces combinaisons évitent d'avoir des centaines d'icones pour les actions et



permet une plus grande souplesse.

En bas de l'écran, des deux côtés du tableau de bord, se trouvent des portraits de Peter Pan et du Capitaine Crochet. Ces deux visages s'animent tout au long du jeu, Peter cligne des yeux, le capitaine tortille sa moustache, et quand vous découvrez un objet important ou que vous avancez d'un grand pas dans l'aventure, le visage du capitaine se met en colère, il tend son moignon orné du fameux crochet et grogne bruyamment. Très bon indice pour savoir qu'on est sur la bonne voie, et bon moyen d'encourager le joueur.

La fée clochette n'a pas été oubliée, et comme vous pouvez le voir sur les écrans, elle tourne en permanence autour de notre héros. Peter peut lui parler, la fée vous donne alors un conseil, remplissant en fait la fonction d'aide au joueur. Elle lâchera des phrases plus ou moins évasives qui donnent des indications sur les actions à suivre.





Les graphismes de Hook sont très beaux, très colorés, et l'affichage des images n'est pas brutal mais doté de scrollings très fluides. Le personnage principal se déplace à l'écran avec de belles animations, et s'il se retire dans les plans arrières de l'image, s'il vient du fond de l'écran, il change de taille, donnant un effet de profondeur très réussi.

Côté sonore, Hook est très agréable aussi, de la musique d'intro à tous les bruits de fond et bruitages qui accompagnent chaque lieu (flux et reflux des vagues, grincements de portes, ronflements des personnages qui dorment, ...) la qualité sonore est excellente.

Les énigmes proposées sont très nombreuses, le joueur doit faire énormément d'actions, passer d'un lieu à un autre, revenir avec un objet, utiliser ceci, fabriquer cela, sans parler des dialogues avec tous les personnages qui comptent énormément. Certaines épreuves demandent énormément d'astuce, et même si le joueur semble bloqué, s'il ne trouve pas comment avancer, il peut continuer à évoluer, à se rendre dans de nombreux lieux pour enfin tomber sur l'indice qui lui avait échappé.

Le système de contrôle est extrêmement simple, le joueur dirige un curseur à la souris, qui lui permet de déplacer Peter Pan directement à l'écran en cliquant sur le lieu désiré; Peter trouve alors le chemin tout seul pour arriver jusque là.

Un très bon jeu, amusant, prenant et beau qui, de plus, a le mérite d'être en version française d'origine, avec tous les textes de description et de dialogue s'affichant alors dans notre langue.

GRAPHISME 17 MANIABILITE 17
ANIMATION 16 INTERET 17
96%
Disponible sur AMIGA.



INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

En attendant un hypothétique film, Lucasfilm Games nous permet de retrouver Indy.

Tout commence dans l'université de Barnett. Indy, qui vient de découvrir une statue atlante dans les sous-sols de la vénérable école (allez savoir pourquoi!), se la fait subtiliser par un agent nazi. Il part à sa recherche et contacte Sophia, une jeune et jolie conférencière spécialiste de cette civilisation perdue (les atlantes, pas les nazis). Celle-ci, qui vient de se faire cambrioler par le même agent, décide de l'accompagner.

Elle est en possession d'une collier extrêmement important mais souhaite, elle aussi récupérer les autres objets atlantes. C'est primordial car les atlantes, qui avaient découvert comment utiliser le radium pour produire de l'énergie, détenaient des secrets que les nazi voudraient bien connaître. Sitôt dit, sitôt fait, Indy et la belle partent à l'assaut du monde dans une course effrénée dont Indy a le secret. Le temps de souffler et nous voilà en Islande, en Amérique du sud, sous terre, sous mer, dans l'air, bref, partout où il est possible d'attraper un mauvais coup. En cours de jeu, quelques scènes d'arcades permettent de se dégourdir les neurones. Bref, voilà un jeu très intéressant mais apparemment assez difficile à résoudre.



La séquence d'introduction, très amusante, permet de voir Indy dans une très bonne imitation de Laurel et Hardy: à chaque mouvement, Indy déclenche une catastrophe et généralement, ça se termine par une chute.





Sophia est une superbe rousse qui accompagne Indy pendant le jeu. Parfois, il est possible de "switcher" entre ces deux personnages, chacun pouvant accomplir des actions précises.





Les dessins, ainsi que le scénario, sont tout à fait dans l'état d'esprit des précédents films de la série. A dire vrai, ce jeu ferait un scénario de film tout à fait correct. Pourvu que...



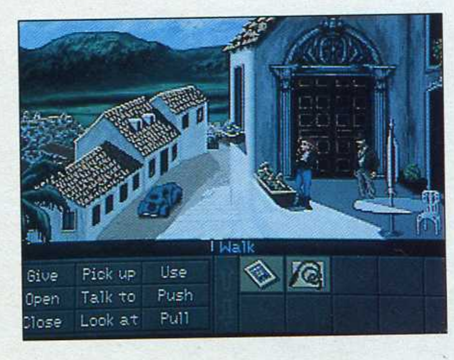


De temps en temps, des scènes animées viennent rompre le déroulement du jeu.

Comme dans les autres logiciels de l'éditeur (Monkey, Zac, etc.), le déplacement du curseur sur le décor permet de savoir quels objets ou sorties sont initialisés.



Cette carte permet de se déplacer d'un lieu à l'autre. Au fur et à mesure de la progression, les nouveaux lieux, dont on a appris l'existence lors d'un dialogue, apparaissent à l'écran



Pendant les dialogues, on doit choisir les questions et réponses parmi un éventail proposé par le logiciel







testé sur PC par Moulinex

C'est beau, on ne peut pas dire le contraire. Sur certains écrans, on assiste même à de petites animations. Les déplacements des personnages, évoluant dans le décors, sont relativement rapides. En ce qui concerne la bande son, rien, à redire, c'est du très bon boulot et même si les sons sont, hélas, beaucoup trop conventionnels, ne boudons pas, tout le monde n'en fait autant. L'interface utilisateur, très agréable, permet de se concentrer uniquement sur le jeu, et vue la difficulté de certaines énigmes, c'est pas du luxe. Enfin, à noter que l'installation ne pose pas de problème et que le logiciel, pas trop gourmand pour une fois, se contente de 540 Ko. Attention, la taille donnée ne tient pas compte des sauvegardes; chacune d'entre elles vous prendra une cinquantaine de Ko supplémentaires.

GRAPHISME VGA	16	SON	16
ANIMATION	16	DIFFICULTE	16
NOTICE VO	-	TAILLE	10 Mo

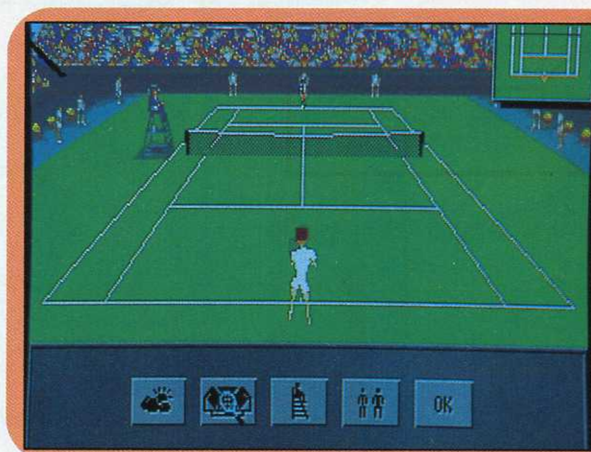
94%

Disponible sur PC.

WORLD TENNIS

Exit Roland Garros mais si le tennis vous manque déjà, Mindscape à de quoi vous consoler.

Les menus de configuration, très nombreux, permettent de régler tout ce dont on a toujours rêver. Mais si.







Ce super logiciel de Mindscape vous permet de jouer au tennis de façon agréable et surtout quasi instinctive grâce à la qualité de ses commandes et de son affichage. En début de partie, après avoir choisi



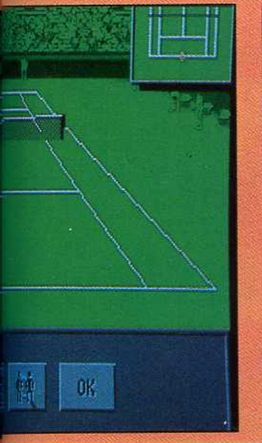
...puis les abords immédiats du terrain. A noter le style curieux mais agréable des images, mi-digitalisations, mi-dessin à main levée.

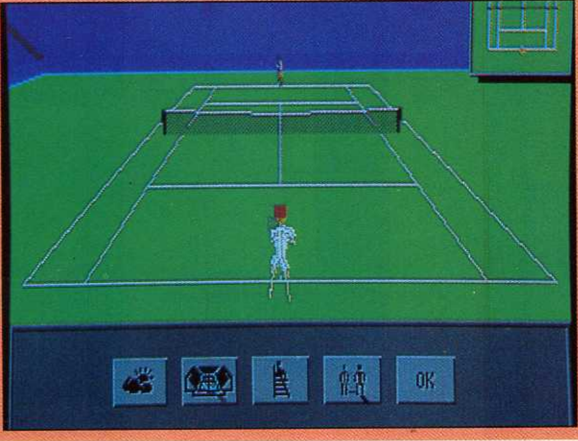


Les séquences de replay sont configurables comme dans tout logiciel 3D digne de ce nom. On peut donc faire tourner la caméra dans tous les sens comme on le souhaite. Jean Louis Cap n'a qu'a bien se tenir. Tout-à-fait Thierry...



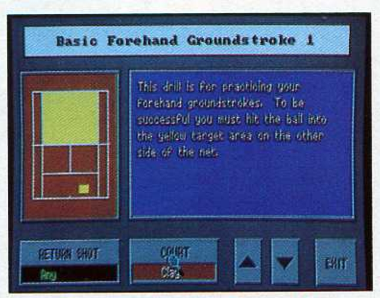
HAMPIONSHIP



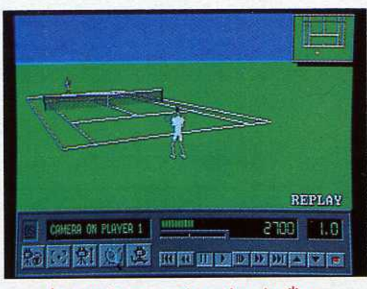


Afin de ne pas léser les possesseurs de PC lents, notion assez flou de nos jours (386 à 25 Mhz minimum), il est possible de configurer le détail de l'affichage : on peut modifier les joueurs (fil de fer ou forme pleine) et les abords du terrain en choisissant d'afficher le juge de touche, un mur de fond, une tribune ou tout mélange de ces possibilités. Impressionnant.

un joueur et un adversaire, vous passer au tableau de configuration du jeu. Celui ci permet de choisir les touches permettant de droper ou de smatcher et le mode de difficulté. En effet, on peut jouer en semi- automatique ou en mode plus difficile. Heureusement, il est possible de s'entraîner avec un envoyeur de balles, comme dans la réalité.
A la fin de la rencontre, un professeur analyse vos échanges et commente afin que vous amélioriez votre style. Ensuite, il est même possible de se voir en Replay.
Lorsque vous vous sentez prêt un match "pour de vrai", direction tournois et matchs d'exhibition.



En mode entraînement, il est possible de choisir de s'exercer sur un terrain en gazon, en terre battue ou en tartan.



Le magnétoscope, très pratique à utiliser, permet de revenir en arrière.

Lorsque le grand jour arrive, on à droit à un bel écran montrant la région où se déroule le match, puis...

testé sur PC par Moulinex

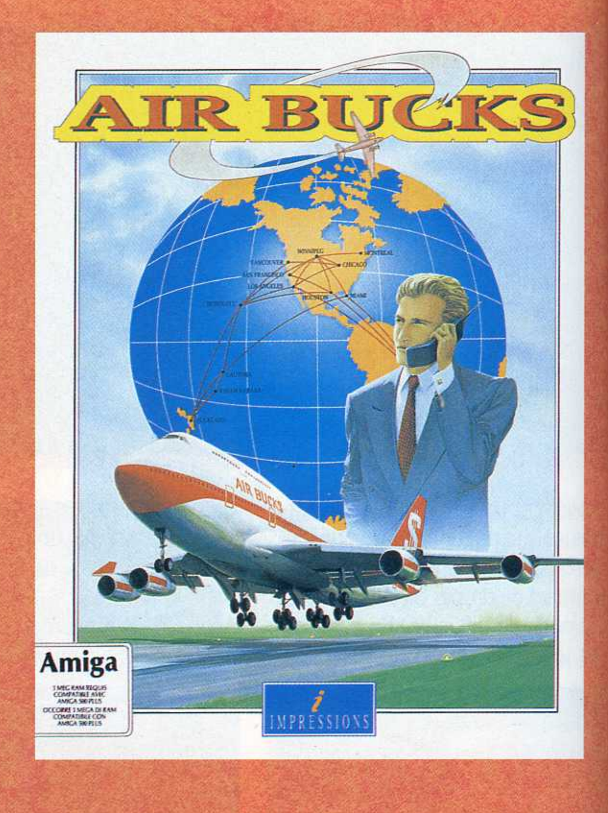
C'est on ne peut plus impressionnant. L'affichage 3D, bien qu'un peu sommaire, permet cependant de suivre exactement les évolution de l'adversaire et de la balle. Les déplacements, de type Underworld, permettent d'un simple coup de souris de s'approcher du filet, de reculer, de courir, etc. Naturellement, le joystick (recommandé) est également géré, ainsi du reste que le clavier. Seul reproche à ce jeu, la bande son, en dépit d'une musique sympathique et de voix digitalisées de bonne qualité (celles du juge), est très décevante en ce qui concerne le bruit de la balle. C'est dommage car c'est ce bruit là qu'on entend le plus souvent, au tennis.

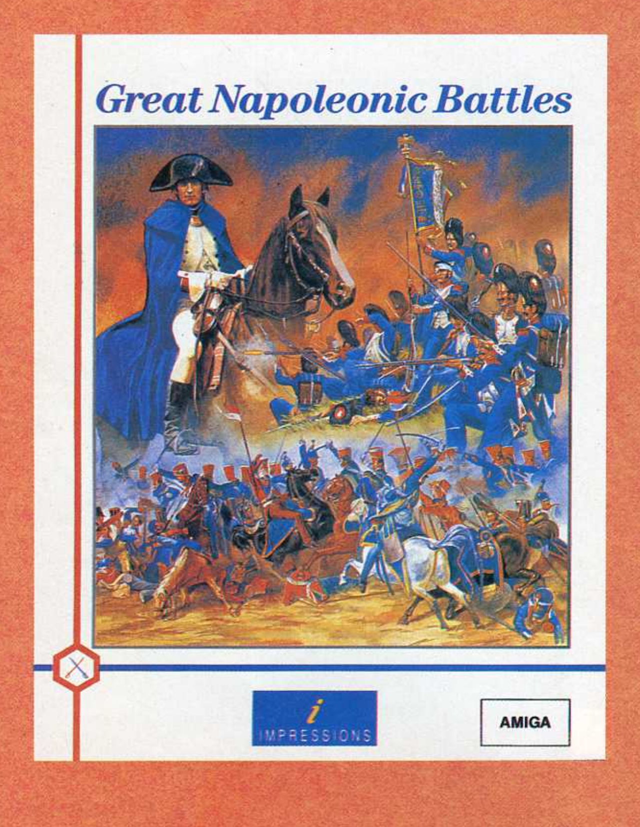
GRAPHISME VGA **16** **SON** ADLIB **16**
ANIMATION 18 **MANIABILITE 16**
93%
Disponible sur PC. Notice V.O. : 14.

LA STRATEGIE :



Avec AIR BUCKS lancez et dirigez votre propre compagnie aérienne. Choisissez les itinéraires des lignes à ouvrir, choisissez les appareils dont vous vous équiperez selon vos moyens et stratégie. N'oubliez surtout pas de prévoir l'argent nécessaire aux taxes d'atterrissage... Etablissez une solide stratégie financière pour obtenir l'aide des banquiers...
Disponible sur PC, ST, AMIGA





GRANDIOSE !

Qui n'a pas rêvé se retrouver à l'époque (pas toujours) glorieuse des batailles napoléoniennes. GREAT NAPOLEONIC BATTLE vous permet de prendre part aux trois grandes batailles : Waterloo, Marengo et Quatre Bras dans le camp de votre choix contre un ami ou votre ordinateur. Grâce au kit de construction fourni, vous pourrez adapter les batailles et même en créer de nouvelles.
Disponible sur PC, ST, Amiga

TOUS LES PRODUITS IMPRESSIONS SONT
INTEGRALEMENT EN FRANCAIS

La gamme IMPRESSIONS, c'est aussi :

SAMURAI : THE WAY OF THE WARRIOR

et bientôt :

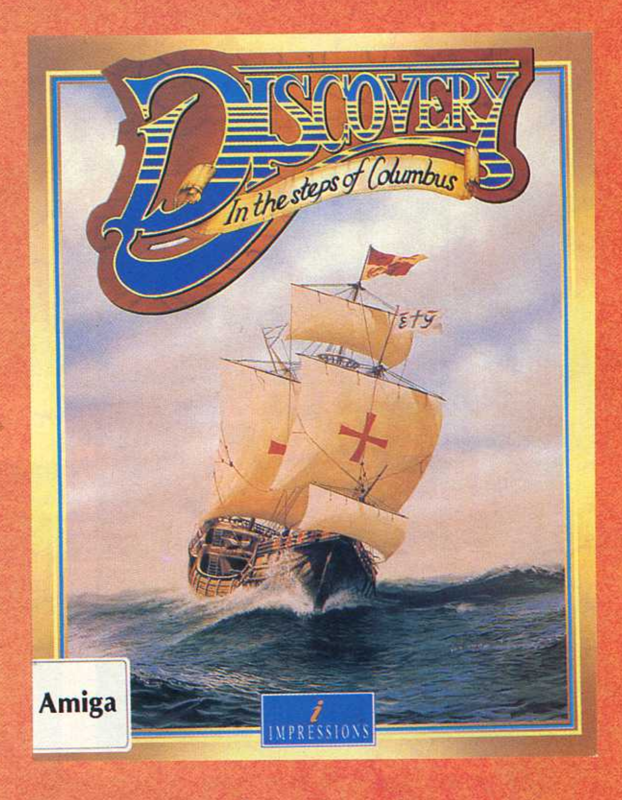
ARMADA 2525
HAND OF ST. JAMES
KEN WRIGHT'S GETTYSBURG

Disponibles dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

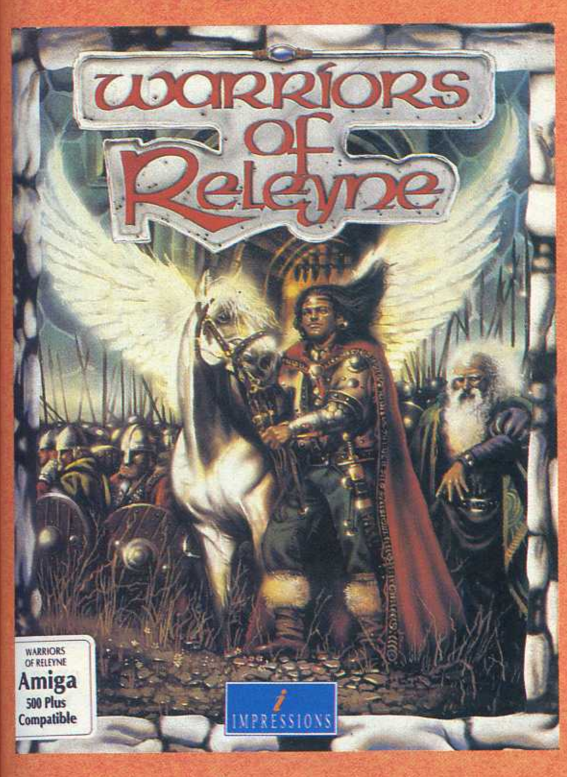
3615 UBI

Distribué par :
UBI SOFT
8-10 rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bo
tél : 48.57.65.52

IMPRESSIONS

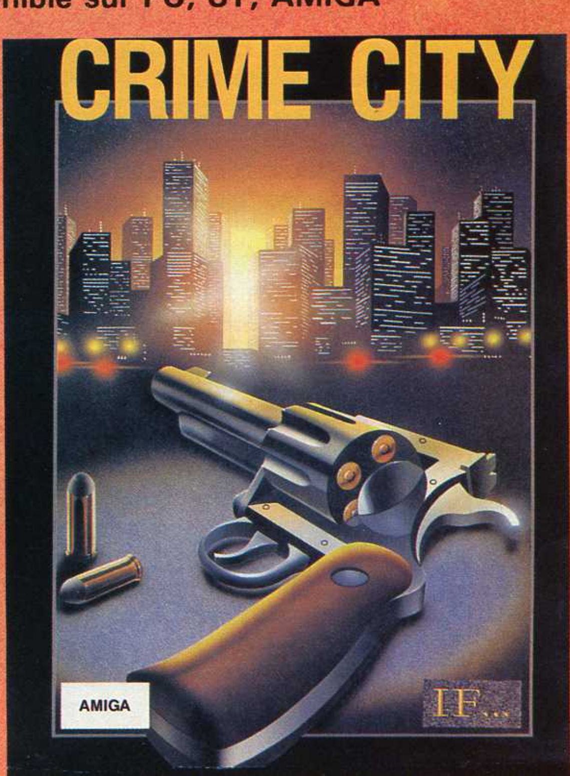


out comme Christophe Colomb, partez à la écouverte de nouveaux mondes, six au total. faudra ensuite vous y installer et y rganiser la vie économique ainsi que les changes de vos productions avec votre pays origine pour financer d'autres découvertes. ous pourrez ensuite combattre pour vous mparer des colonies de vos concurrents ou onstruire totalement vos propres colonies, oujours en gérant vos ressources
isponible sur PC, ST, AMIGA



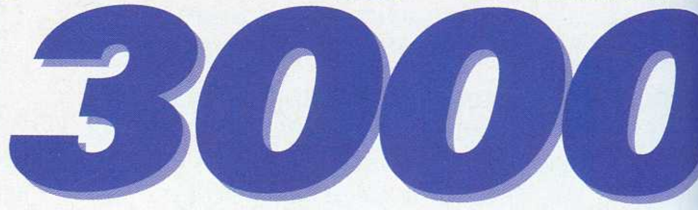
FANTASTIQUE !

Pour sauver l'île de Releyne de la destruction par les forces du diabolique Turellin Le Grand, il vous faudra livrer une bataille acharnée, rendue plus difficile par la variété des personnages (elfes, nains, orcqs) possédant chacun de nombreux et étranges pouvoirs.
Disponible sur PC, ST, AMIGA



YSTERIEUX !

ans ce jeu, la partie sera difficile et ressante. En effet votre père est accusé e meurtre et condamné à la peine capitale. ous avez cependant quatre jours pour trouver véritable criminel et donc prouver que otre père est innocent! Pour cela vous devez tiliser son bureau de détective privé, ouiller des fichiers informatiques, appeler es divers contacts... Bref, mener votre enquête. lais, cela nécessitera des ressources financières ue vous pourrez obtenir au cours de diverses ansactions boursières. Sinon vous devrez mprunter aux requins de la finance...
isponible sur PC, ST, Amiga



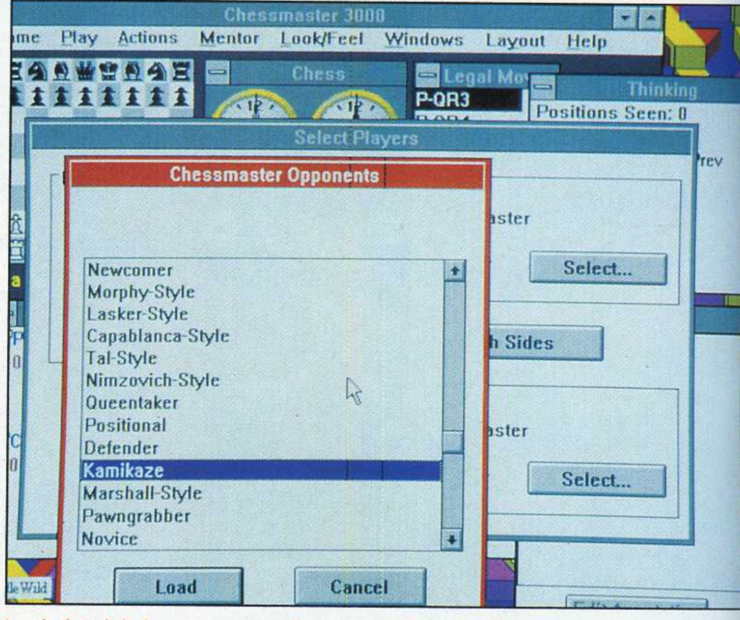
Chessmaster 3000

Matez-moi ce jeu d'échecs de Software Toolworks tournant sous Windows !



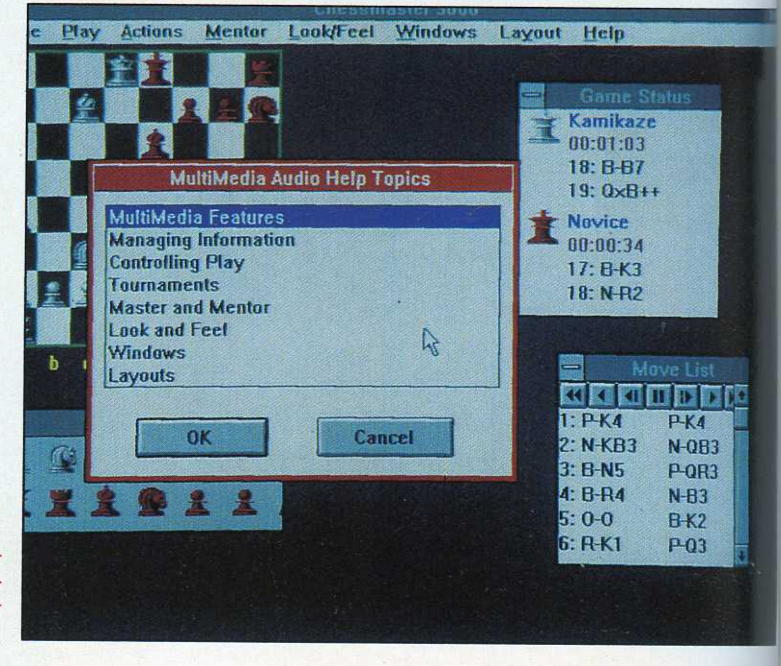


Windows oblige, il est tout à fait possible de faire tourner Chessmaster en même temps qu'une ou plusieurs sessions DOS ou tout ce qui vous passe par la tête. Attention, il ne s'agit pas de véritable multitâche mais de multipartage.



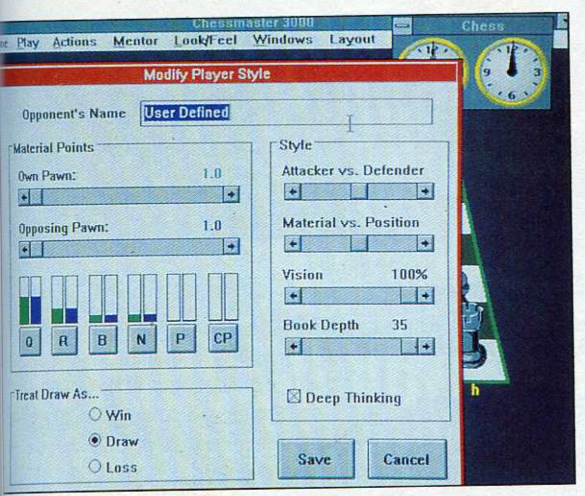
Lors du choix de l'adversaire, on peut configurer sa psychologie: sera-t-il prudent, agressif ou carrément kamikaze ?

Dans sa version disquettes, Chessmaster est le jeu d'échecs le plus puissant disponible à l'heure actuelle sur micro. Cette ressortie sur Windows qui bénéficie du support CD-ROM a permis aux développeurs de rajouter bon nombres d'options. En ce qui concerne la partie en elle- même (pour le reste, voir Fiche Technique), on peut observer que de nombreux "joueurs" sont utilisables. Mieux encore, une importante bibliothèque d'ouverture permet de revivre de grandes parties. Et puis, parce que les échecs ne sont pas forcément réservés aux spécialistes, on peut aussi profiter de nombreux conseils en cours de jeu et même d'un cours extrêmement complet.
Impressionnant.

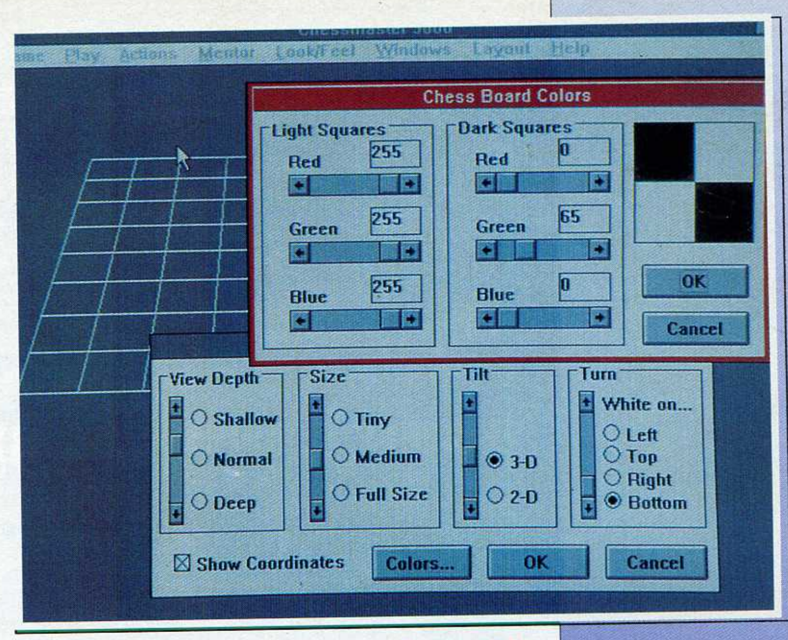


Si vous êtes équipé d'une carte sonore, vous profiterez, en cours de jeu, de nombreux bruitages. Plus intéressant (mais en anglais), une aide vocale concernant toutes les commandes est utilisable à tout instant.

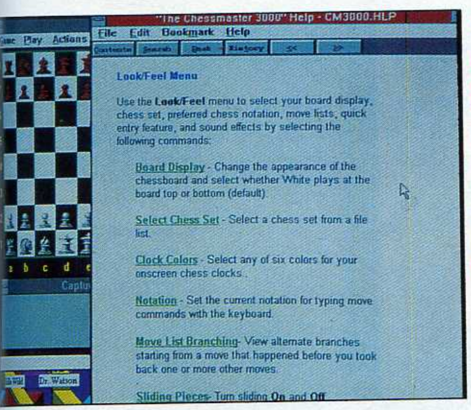




En plus de la psychologie, la force de l'adversaire peut être elle aussi affinée; à moins que vous ne préfériez combattre un joueur "réel", dont une large bibliothèque est proposée sur ce CD.



Si les vues par défaut ne vous conviennent pas, il est tout à fait possible de créer sa propre vue 3D en orientant cette grille, comme dans UMS (wargame sur ST). En général, on admire pendant deux secondes et demi et on repasse à la vue 3D d'origine ou mieux encore 2D afin de profiter d'une lisibilité maximum.

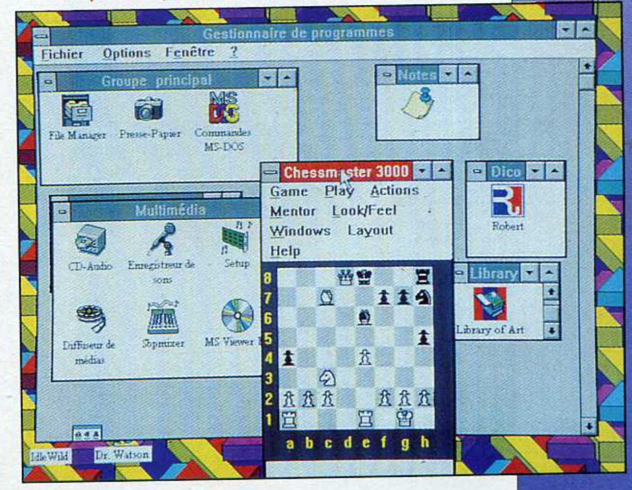


Si votre PC manque de voix, reste l'option Help en texte, sobre et efficace. Et puis franchement, les échecs en musique, est-ce bien raisonnable ?

Très chic en taille réduite, Chessmaster 3000 est le jeu d'échec utilisable en accessoire le plus luxueux du monde. Blague à part, il est très agréable de pouvoir y jouer entre deux. Truc du mois, ne pas activer l'option "tâche de fond" de l'application, elle se mettra en pause automatiquement lorsque vous en lancerez une autre, par exemple Excel si le patron déboule.



Si vous êtes nostalgique de Battle Chess, sachez que vous pourrez charger différent types de pièces, aux formes plus ou moins exotiques (naturellement, il n'y a pas d'animations). Entre nous, rien ne vaut le bon vieux modèle de base, bien lisible et sans surprise.



testé sur CD ROM PC par Moulinex

Très souple d'emploi puisque le multi-fenêtrage de Windows permet de configurer au mieux la présentation du produit, ce jeu est, en terme d'échec, le plus puissant actuellement disponible sur le marché. Graphiquement, la présentation est impeccable mais à dire vrai, le fait que le logiciel soit multimédia ne rajoute pas grand chose. Franchement, un jeu d'échecs qui fait de la musique n'est pas indispensable et même très perturbant lorsqu'on réfléchi. De même, les voix digitalisées qui commentent la partie sont particulièrement stressantes. Heureusement, il est possible de les couper. Côté ergonomie, rien à redire, c'est pratique, rapide et les menus Windows permettent d'aller au plus court. A noter que le jeu s'est très bien comporté sous Windows 3.1.

GRAPHISME VGA	17	SON S.BLASTER PRO	17	90%
ANIMATION	-	DIFFICULTE	18	
NOTICE VO	14	DISPONIBLE SUR PC CD ROM		VU ET DISPO A LA FNAC

THE ADDAMS FAMILY

Cette charmante famille Addams, qui fait passer le monstre de Frankenstein pour une poupée Barbie et Freddy pour un Bisounours, est enfin arrivée sur CPC, grâce à la famille Ocean.

De l'avis du voisinage, la résidence de la famille Addams est très étrange, inquiétante même. On raconte qu'il s'y passe de drôles d'évènements, des choses horribles. Les principaux intéressés, les Addams eux-mêmes, ne doivent pas être au courant, ils vivent heureux et le bonheur illumine leurs yeux.

Ou plutôt, le bonheur illuminait leurs yeux, car la famille Addams est maintenant réduite à un seul membre, Gomez, le père, les autres ont été capturés. Les autres c'est Morticia, la mère; tout de noir vêtue, elle ne parle pas beaucoup et se contente de regarder ses enfants grandir. Les enfants, justement; Pugsley, le fils, passe le plus clair de son temps dans la cuisine, en quête de choses à dévorer. La fille s'appelle Wednesday; personne ne l'a jamais vue rire ou même sourire, mais elle n'est pas malheureuse pour autant. Granny est la grand-mère. Vieille sorcière, elle guette les accidents dans la rue, au cas où il y aurait des cadavres de chiens ou d'humains à récupérer pour préparer à manger. Il y a aussi Lurch, le majordome, et La Chose, une simple main qui se déplace par elle-même et qui fait office d'animal domestique. Toute cette petite famille a disparu, et Gomez doit absolument visiter toutes les pièces de la maison, le terrain qui l'entoure, les souterrains, tout, tout, tout, afin de les retrouver.

Malheureusement, des centaines de créatures occupent les lieux et Gomez devra lutter pour progresser. Il lui faudra sauter d'armoire en lampadaire, d'étagère en chaudron pour éviter les monstres qui lui veulent du mal. Heureusement, il peut éliminer bon nombre d'entre eux en leur sautant dessus. Certaines portes qui donnent accès à des pièces importantes sont fermées à clé et Gomez est souvent obligé de repartir dans l'autre sens, en quête d'une clé pour ouvrir et continuer sa progression. De temps en temps, notre père de famille trouvera des cœurs qui lui redonneront de l'énergie, énergie qu'il perd en rentrant en contact avec les monstres. Si il a de la chance, Gomez trouvera même des vies à ramasser.





testé sur CPC par Seb

Pour cette version CPC, ainsi que pour les versions C64 et Spectrum, les programmeurs ont entièrement remanié le jeu, rien à voir donc avec les versions originales sorties sur Amiga, ST ou Super Famicom. Cela dit, Addams Family sur CPC reste un très bon jeu de plates-formes. Pas très original, mais plaisant pour ceux qui aiment cette catégorie de jeux, et plutôt réussi graphiquement. Les sprites et les décors sont colorés et la fenêtre de jeu n'est pas de la taille d'un timbre poste.

Il n'y a pas de scrollings, les écrans s'affichent d'un seul coup quand vous changez de pièce, et quelques options viennent agrémenter ce logiciel, permettant de choisir le niveau de jeu, le mode de contrôle, ou même de continuer une partie après un game-over.

GRAPHISME	15	SON	12	84%
ANIMATION	15	MANIABILITE	17	

Disponible sur CPC, AMIGA, ST.

GATEWAY

Quittant les universités pour apprentis sorciers et l'humour potache, ce nouveau jeu d'aventure de Legend nous entraîne dans le futur. Un futur naturellement glauque. Tout commence en 2202, dans une base souterraine, la surface de la planète étant depuis longtemps interdite à toute forme de vie souhaitant en profiter longtemps, de la vie, donc. Alors que les sages commencent à arracher les derniers cheveux qui ornent leur crâne chauve de sage, on découvre soudain Gateway, une base aliens qui va peut-être permettre de s'en sortir. Ouaip'.

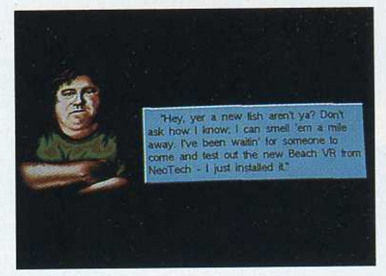
Après quelques mois de silence, retour de Legend avec un jeu d'aventure, comme d'habitude rigolo, mais compliqué.

En effet, la base est encore bourrée de gadgets électroniques étranges et de vaisseaux abandonnés par leurs précédents occupants, les Heetchees, voici 500 000 ans (à l'époque où les volcans d'Auvergne riaient très fort). Ces appareils, capables de voyager dans le temps et l'espace, ont pourtant un gros défaut: on ne sait pas du tout vers quelle destination ils sont programmés. On a donc engagé de courageux pilotes prêts à prendre le risque de se retrouver au diable Vauvers, et naturellement, vous incarnez l'un de ces intrépides voyageurs. Votre mission va donc consister à explorer la galaxie au petit bonheur, et, si possible, à amasser un petit pécule.

En cours de jeu, vous vous apercevrez qu'en réalité, les Heetchees se sont cachés dans un trou noir afin d'échapper à une race ennemie et les machines n'ont pas été abandonnées

Comme dans Sorcerers Get the Girl, autre hit du même éditeur, l'écran de jeu est configurable: on peut afficher une fenêtre de graphisme en haut, ou bien la remplacer par du texte.

Grande première avec cet éditeur, la partie est ponctuée de passages dynamiques montrant des scènes animées ou des écrans fixes.





testé sur PC par Moulinex

C'est techniquement réussi, surtout en ce qui concerne les scènes plein écran en 256 couleurs. Pour le reste, le graphisme demeure agréable. Une mention spéciale est à accorder aux fontes de caractères utilisées, très agréables et tirant vraiment mieux partie du mode VGA que la police System du PC que l'on rencontre encore trop souvent. Les animations, rapides, dynamisent le jeu et évitent l'impression claustro, habituelle à ce type de présentation fenêtrée. D'ailleurs, et je me remercie de me tendre la perche, il ne s'agit pas de fenêtres à proprement parler puisqu'il n'est pas possible d'en changer la taille. Tout juste des baies et encore, même pas coulissantes.

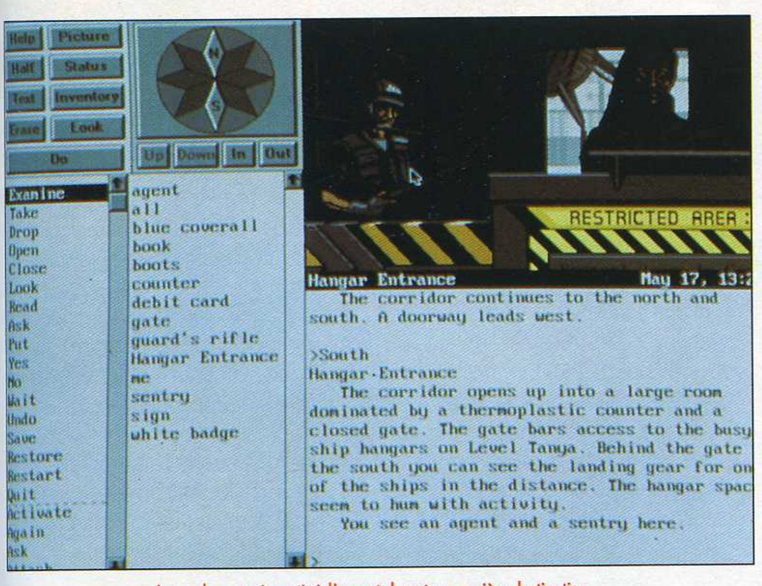
La bande son, tonitruante en diable, dispose hélas de sons moches. Entendez par là (Eh!) qu'il s'agit de sons FM sans digits. Rappelons au passage que la synthèse FM permet, lorsqu'on se casse un peu la tête, d'obtenir de superbes effets, y compris de faire des sons "naturels" en utilisant les harmoniques comme en synthèse additive. Bref, la bande son gâche un peu l'ensemble. C'est d'autant plus étrange que le jeu précédent comportait, lui, moultes sons digitalisés, fonctionnant même sans carte grâce à une technologie de type Realsound propre à l'éditeur.

GRAPHISME VGA	16	SON SBLASTER PRO	13
ANIMATION	-	DIFFICULTE	18
NOTICE VF	0	TAILLE	5 Mo

90%

Disponible sur PC.

tests



Avant de pouvoir partir à l'assaut de votre première destination, vous devrez ramasser quelques objets (laser, badge, carte de crédit, etc.).

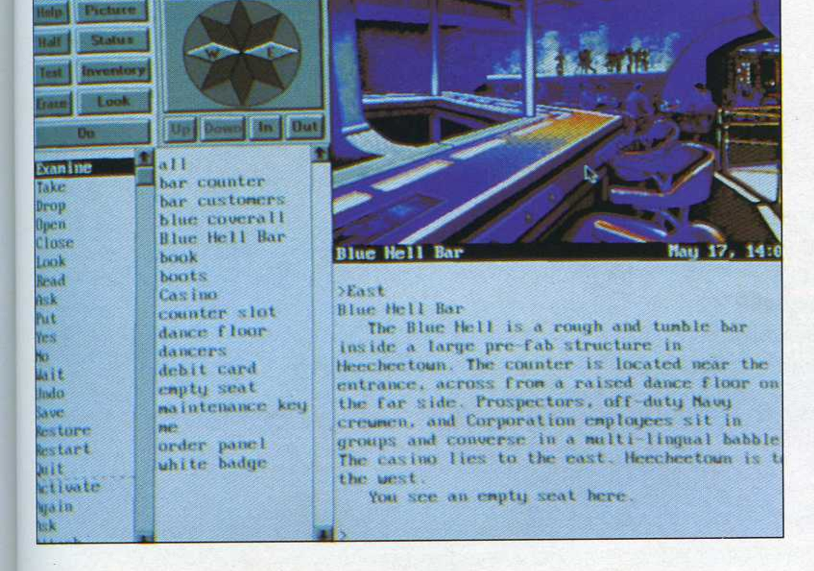
là par hasard; tout cela fait partie d'un plan qui comptait sur la venue d'un rigolo dans votre genre. Pourrez-vous sauver la terre ? pourrez-vous sauver les Heetchees ? Que vais-je manger ce soir ? A vous de jouer pour répondre à ces angoissantes questions. Ne vous billez pas pour moi, je crois qu'il me reste une pizza au congélateur.

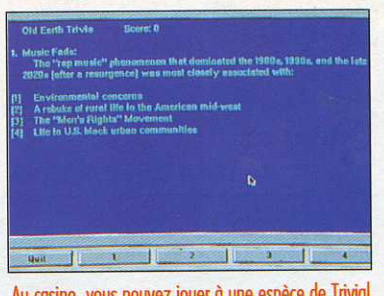


Le graphisme, assez impressionnant pendant les scènes animées, n'est hélas pas de la même qualité pendant tout le jeu. Le reste est beau, il ne faut pas se plaindre, mais sans plus.



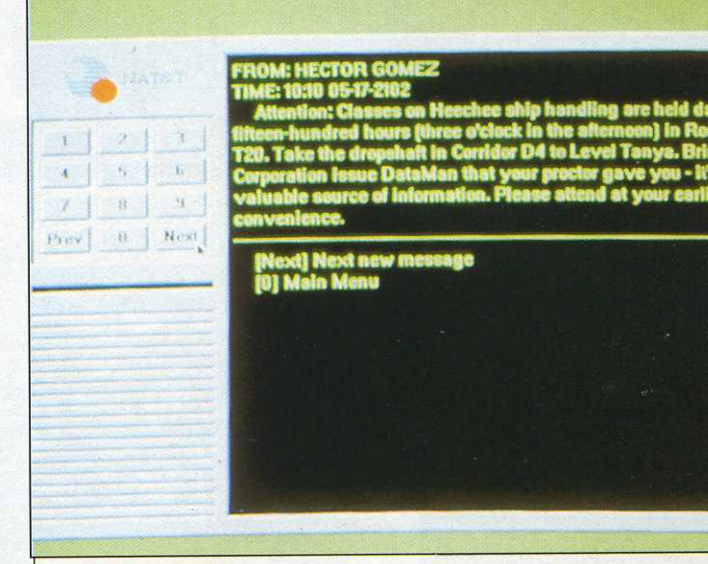
Parfois, une petite animation vient égayer la fenêtre de jeu. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dans le bar, les danseurs situés au fond (en haut à droite) bougent.





Au casino, vous pouvez jouer à une espèce de Trivial Poursuit dont les questions portent sur différents thèmes. Ici comme ailleurs (et c'est là le "défaut" majeur des produits Legend), une bonne maîtrise de l'anglais est nécessaire pour profiter pleinement du jeu.

Pendant votre absence, ce répondeur enregistre les messages. C'est un répondeur-enregistreur, quoi.



THE HOUND OF THE BASKERVILL

Ouf! On Line nous prouve que même sur CD ROM, on peut faire des trucs innommables.



Il y a de cela quelques années, un éditeur -de bouquins- dont le nom m'échappe, avait sorti différentes enquêtes policières sous la forme d'un gros classeur comportant des indices fac-similé: lettres, billets de train, factures. Le but du jeu était de résoudre l'énigme en faisant la synthèse de l'ensemble. C'était très prise de tête mais aussi très beau, les documents fournis étant d'excellente qualité. Dans ce jeu, basé sur le même principe, vous vous trouvez face à un écran représentant votre bureau. Ici une pile de lettres, là un calendrier, ailleurs un indicatif des chemins de fer britanniques. Reprenant

CD ROM

la célèbre énigme du Chien des Baskervilles, le jeu commence donc par la lecture d'un courrier en provenance du Dartmoore. Chaque fois que vous prenez connaissance d'un document, vous avez l'opportunité d'en lire un autre dont les informations, recoupées avec d'autres, vous permettront d'en synthétiser d'autres qui... Le problème, c'est qu'il n'est pas très amusant de lire des tonnes de docs sur un écran, aussi beau soit-il et justement, c'est pas beau, comme nous allons le voir...

testé sur PC par Moulinex

Ca nous pendait au nez; depuis que l'on vous disait le CD arrive, le CD arrive, il fallait s'attendre à tout, au meilleur comme au pire. C'est chose faite avec ce CD de On Line qui constitue une grande première dans la famille Beurk. Les images digits, d'une mocheté rare, n'ont pas été retravaillées: c'est flou et "aliasé" à mort (genre marches du Sacré Coeur). Les photos, elles, ne comportent aucune demi-teinte et semblent sortir tout droit d'une photocopieuse noir et blanc.

Du coup, je ne vous raconte même pas ce que donnent les rares écrans animés, d'autant qu'à la laideur de l'image fixe s'ajoute la tristesse du mouvement saccadé. La bande son, enfin, quasiment inexistante, ne rachète rien. Beuh!

GRAPHISME VGA	10	ANIMATION	05
SON SBLASTER PRO	10	DIFFICULTE	19
NOTICE VF	05		

45%

Vu et dispo à la FNAC - Disponible sur PC CD ROM

G-LOC AIR BATTLE

US-Gold revient à la charge avec une déclinaison d'Afterburner.

Quand on est militaire de carrière, pilote de combat en plus, on se doit d'assumer sa fonction. Vous voilà donc sur la piste de décollage aux commandes de votre avion de combat. Vous disposez d'un armement simple mais efficace, des canons M41 Vulcain et des missiles AIM 59C. Même si vous n'avez que très peu d'ennemis à éliminer, nombreux seront les avions qui sillonnent le ciel, certains d'entre eux vous attaqueront par derrière. Si vous réussissez vos missions, vous pourrez aller ravitailler votre avion sur un porte-avion pour repartir très vite vers d'autres combats. Le joueur pilote l'avion, bien sûr, mais avec très peu de commandes: gauche, droite, haut, bas, une touche d'afterburner pour accélérer et un bouton de tir.
Une cible vous permet de viser avec les canons, et une autre sert à locker les missiles.

testé sur AMIGA par SEB

Tout d'abord G-Loc est extrêmement laid, atroce, sinistre et pauvre graphiquement. On a l'impression qu'il y a deux couleurs à l'écran, même s'il y en a six, de plus elles sont très mal choisies, parfaites pour des daltoniens tristes et suicidaires. Des digits sonores absolument immondes accompagnent quelques unes de vos actions, comme le décollage par exemple. Quand vous perdez, si vous vous faites descendre, ou que le temps qui vous était alloué s'est écoulé, l'ordinateur se met à charger pendant un temps atrocement long pour afficher un Game Over monstrueux.

G-Loc Air Battle est un jeu immonde.

GRAPHISME	04	MANIABILITE	12
ANIMATION	12	SON	06

30%

Disponible sur PC, CPC et ST.

tests


PREMIERE
CORE
1 TON
3615 UBI
Disponible dans les fnac et les meilleurs points de vente
Première est un jeu d'aventure et de plateforme qui se déroule sur 6 niveaux représentés par des plateaux de tournage différents. Le scrolling s'effectue dans 8 directions.
Un jeune éditeur joue de malchance, des personnes sans scrupules lui ont volé le film dans la salle de montage la veille de l'avant-Première. Votre mission consiste à explorer les six plateaux de tournage pour les films en noir et blanc, la science fiction, les dessins animés et les fictions. Il faut absolument retrouver les boites volées.
Retrouverez-vous le film volé avant l'Avant-Première?
PHOTOS D'ÉCRAN SUR COMMODORE AMIGA
CORE DESIGN LIMITED
DISPONIBLE SUR COMMODORE AMIGA (1 MEGA)
Distribué par : Ubi Soft — 8/10 rue de Valmy 93100 Montreuil-sous-Bois 48.57.65.52

FLIGHT SIMULATOR 4 SCENARI DISK HAWAI

Décidément très dynamique, Mallard affirme ici sa position de spécialiste de Flight Simulator 4.

Ce disque, qui permet de voler d'île en île, ne doit pas être confondu avec Hawaïan Odissey, extension se passant sensiblement dans la même région, mais beaucoup moins complète en ce qui concerne la richesse des décors et le nombre d'aéroports. Ici, vous pouvez visiter de nombreux endroits.

A tout seigneur tout honneur, commençons par Hawaï, l'île la plus grande de l'archipel. Dotée d'un aéroport principal de bonne taille, Hawaï est très intéressante en raison des 5 montagnes qui la bordent. Allant de 4000 à près de 14000 pieds, ses massifs permettent de se donner des frayeurs, surtout par mauvais temps. De plus, de nombreux volcans peuvent être "visités". Pour les pilotes moins aventureux, la côte, très touristique car bordée de plages, permet d'admirer de nombreuses constructions.

A propos de constructions, passons sur l'île de Maui dont la ville, très détaillée, est superbe à la tombée du jour. Rien de vous empêche de voler aussi de nuit mais attention. L'île, composé d'une vallée encaissée entre deux montagnes, est particulièrement dangereuse.

A Kaolawe, pas de beaux paysages en perspective car cet ancien champ de tirs de l'armée américaine n'a pas d'habitant. En revanche, la côte réserve une surprise car un porte-avions USS ranger, accompagné de 4 destroyers, vous permettra d'atterrir sur le pont. Si vous disposez des extensions "FS4 Upgrade" du même éditeur, profitez-en pour voler avec le Mustang.

A Lanai, vous pourrez faire du planeur en vous lançant du plateau central. Plus au nord ouest, vous admirerez la plage du naufrage et ses deux épaves échouées dans le sable.

Oahu, formée de deux chaînes de montagnes, est plus connue pour l'installation portuaire de Pearl, c'est-à-dire Pearl Harbour. Là, les programmeurs se sont complètement défoncés; dès que l'on décolle, passant entre les gazomètres, on ne sait plus où donner de la tête: ici des quais en 3D, là des grues métalliques, ailleurs un bateau. C'est superbe et lorsque la nuit tombe, le port vu de loin ressemble à une gigantesque fête foraine. Dans un registre moins industriel, on





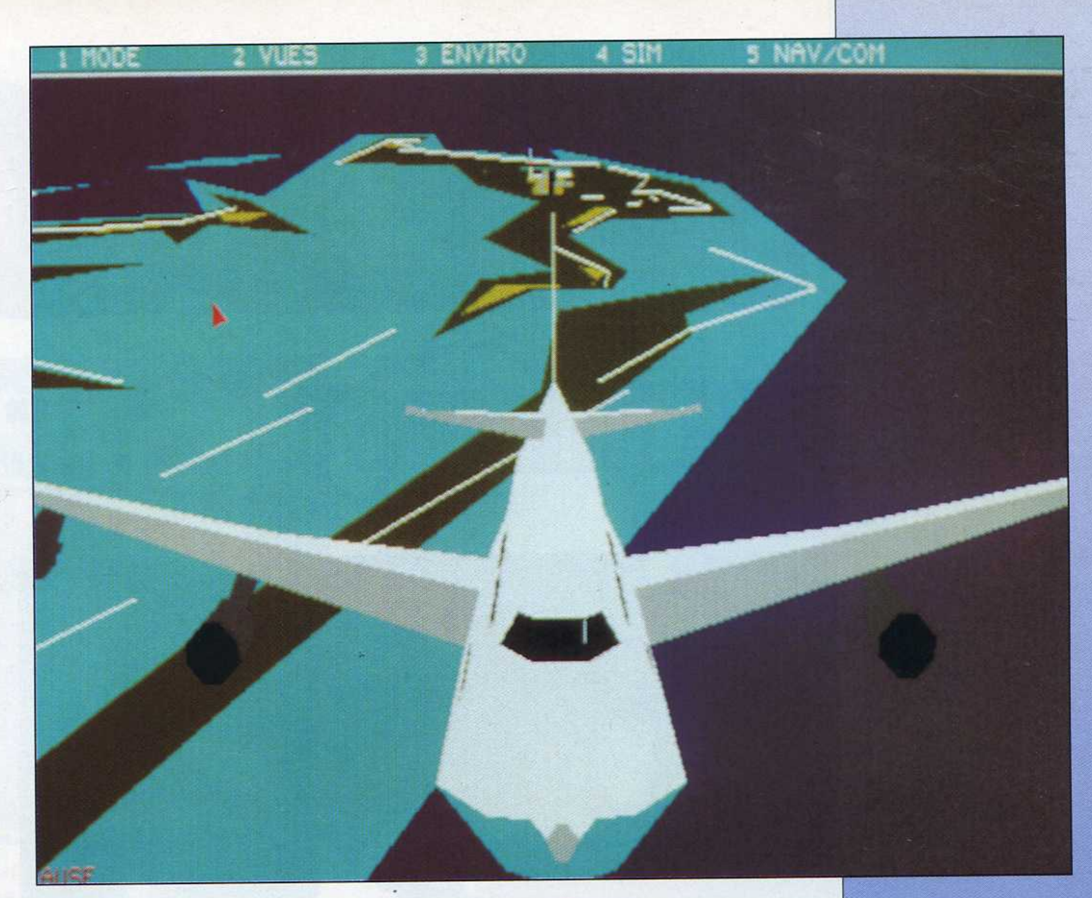
tests

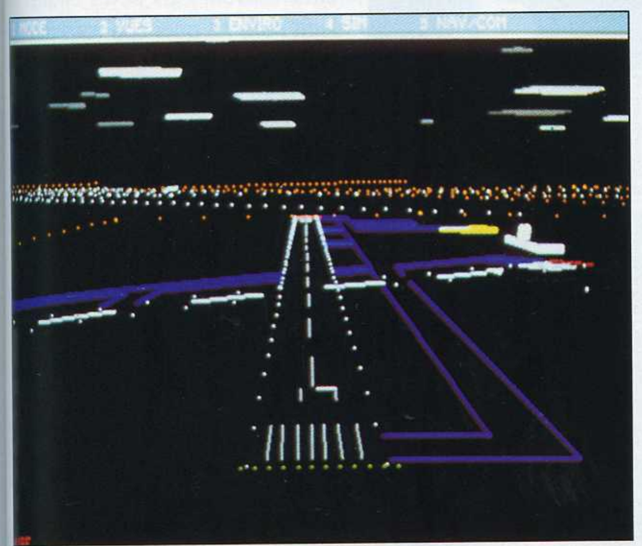
pourra aussi visiter la plage de Waikiki, véritable Manhattan miniature qui permet de slalomer entre les gratte-ciel (grattent-cieux ?).

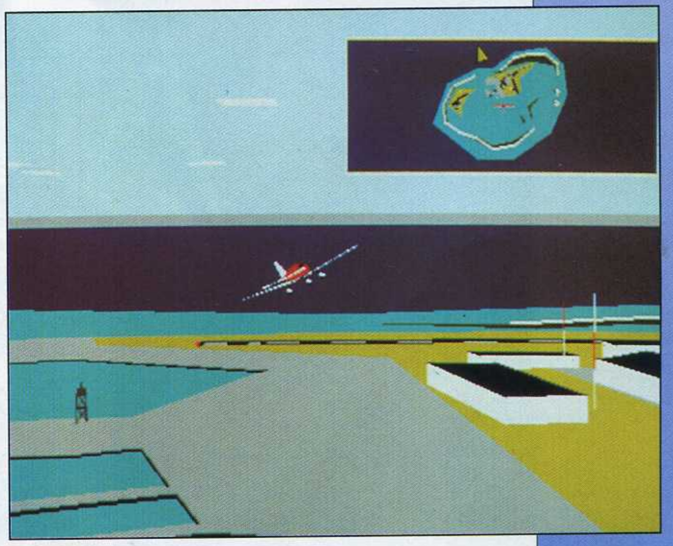
Puisqu'on en est à la voltige, équipons-nous d'un appareil maniable (Sopwith ou Tornado) et allons faire un tour au pied du Kamakou, la montagne posée sur Molokai, île en forme de requin. Comme dans le scenary disc du Canada, ce lieu permet de faire du rase-mottes dans de nombreux canyons et, venant de la mer, d'affronter de gigantesques falaises basaltiques.

Dans la famille canyons, visitez aussi ceux de l'île de Kauai, assez dangereux car débouchant sur un à-pic grimpant brusquement à 4000 pieds.

Enfin, puisqu'il n'est pas de bon vol sans instruments, vous pourrez faire un tour vers les îles Leeward. Archipel dans l'archipel, cette série de 12 îles vous offrira l'opportunité de dérouiller votre boussole car il faudra parcourir parfois de très grandes distances sans dévier d'un degré pour passer de l'une à l'autre, faute de quoi, vous terminerez votre carrière chez nos amis Mérous.







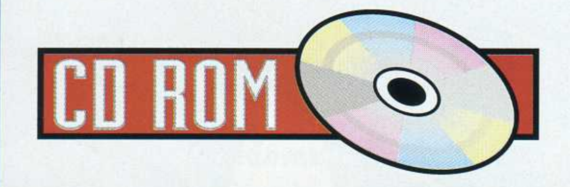
testé sur PC par Moulinex

Un Scenary Disc de plus ? pensez-vous; erreur, Mallard, en collaboration avec Micro Scene, vient de concocter pour FS4 une extension véritablement révolutionnaire qui espérons-le, sera suivie de beaucoup d'autres. En effet, il faut bien dire que jusqu'à présent, la production de data discs était assez inégale et somme toute, plutôt décevante. Bon, je dis ça avec le recul mais avouez qu'à une ou deux exceptions près, les aéroports proposés étaient relativement désertiques. Ici, point d'étendues désespérément verdâtres, puisque l'on bénéficie d'un nouveau type d'affichage beaucoup plus détaillé qu'habituellement. Sans que l'affichage en soit ralenti outre-mesure (la mesure en question s'appliquant à un 386 25 minimum), les décors sont surchargés de montagnes, maisons, routes et lumières diverses. De plus, de nombreuses régions désertiques sont égayées de couleurs au sol, à tel point d'ailleurs que le logiciel ne tient pas compte de son option "Texture au Sol".

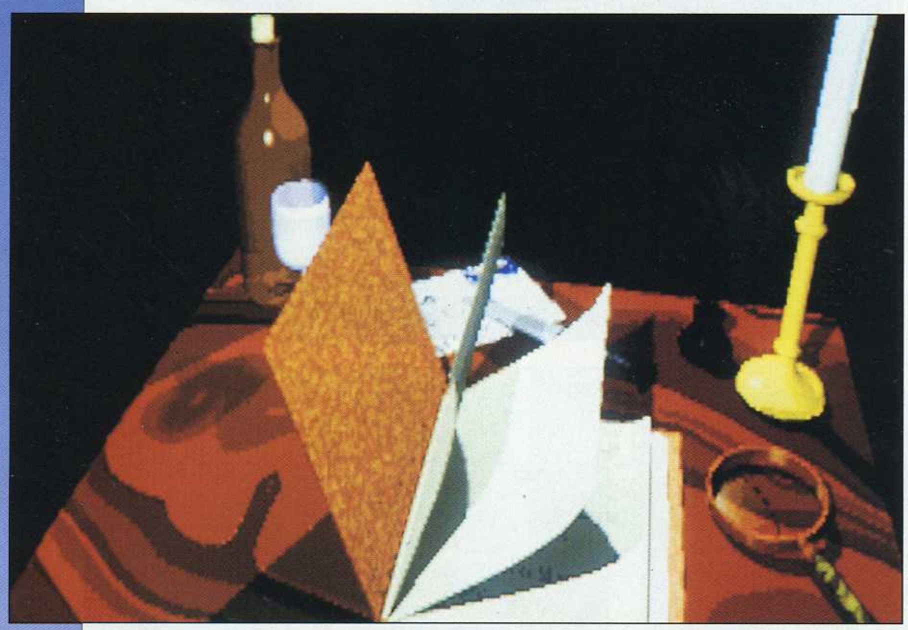
GRAPHISME VGA	**18**	**SON**	**-**	**94%**
ANIMATION	**16**	**DIFFICULTE**	**-**	
NOTICE VF	**12**	**TAILLE**	**1.5 Mo**	

Disponible sur PC.

SHERLOCK



C'est un jeu Icom sur CD, beau à mourir et injouable à vie.



Comme dans un conte de fée, la présentation animée montre le Livre des Aventures de Sherlock Holmes qui s'ouvri. Les pages tournent et en route.

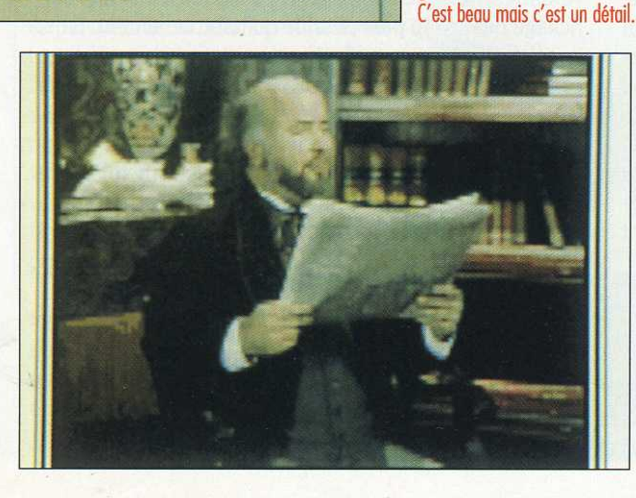
Basées sur le principe de l'arborescence, ces trois enquêtes de Sherlock sont injouables. Partant de cette triste constatation, à quoi bon vous raconter, je vous le demande, que pour interroger les personnages dont les noms sont consigné dans votre carnet vous devez allez les voir et que pour allez les voir vous devez cliquer sur ledit nom ? A quoi bon vous dire que chaque information comportant un nouveau nom le rajoute automatiquement dans le carnet ? Bref, élémenson mon cher Water, tirons la chasse, avec regret mais sans plus attendre. Avez vous lu ma monographie sur les logiciels ratés ? Gosh! Je vais en profiter pour me remettre à l'étude du violon.

INSTRUCTIONS
INTRODUCTION
The Mummy's Curse
The Mystified Murderess

L'écran de contrôle permet de consulter un mode d'emploi sur disque, d'accéder à l'une des trois enquêtes et de quitter proprement le logiciel, ce qui n'est pas toujours le cas sur CD-ROM. Détail, lorsque le curseur en forme de loupe passe sur les lettres, celles-ci apparaissent grossies et déformées. C'est beau mais c'est un détail.

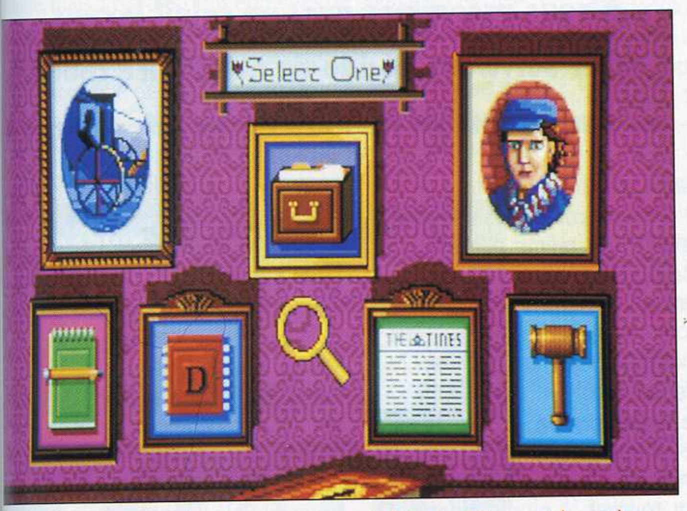
Chaque histoire commence par un extrait de film dans lequel Holmes ou Watson présentent l'affaire. C'est beau à tomber par terre puisqu'il s'agit d'un film, qui plus est bénéficiant d'une lumière et d'une photographie superbe. On dirait du Alekan.





Hélas, le plaisir est de courte durée car CD oblige, aucun texte n'apparaît à l'écran. Tout est dit par les acteurs et croyez-moi, ces gens là parlent vachement anglais (NDLR: Good heaven! God save the Queen!). Qui plus est, histoire d'être dans l'ambiance, vocabulaire et accent sont directement issu du 19ème siècle.

HOLMES



L'écran de commande principal, moche par rapport au reste du jeu (sur PC), permet de consulter le carnet dans lequel sont consignées toutes les adresses des "suspects" et des "témoins".



Le système de jeu est simple: on clique sur des personnages qui permettent d'apprendre des informations qui permettent d'accéder à de nouveaux lieux qui permettent de rencontrer d'autres personnages qui permettent de... Tout commence sur une carte de London (NDLR: Trop pris par le jeu, hein? On dit Londres, en français!).





Chaque rencontre donne lieu à un superbe extrait de film, hélas sonorisé et donc incompréhensible.

testé sur CD ROM PC par Moulinex

Pour sûr que c'est impressionnant, ces films qui passent à l'écran. Hélas, nos amis ont oubliés les sous-titres et comme accents et vocabulaire sont 300% british avec le vocabulaire du 19ème siècle, s'il vous plaît, on ne comprend absolument rien. C'est-à-dire qu'on n'arrive même pas à choper un mot dont on ne comprendrait pas le sens, non non, on n'entend qu'une bouillie verbale auprès de laquelle le chroniqueur le plus speedé de la BBC repassé en 45 tours donnerait l'illusion de faire des efforts. Et je ne dis pas ça parce que mon anglais se limite au vocabulaire des jeux moyenâgeux puisque Michel, qui est bilingue à donf n'a lui non plus rien compris, nibe de nibe, que dalle. Remarquez, le fait que ce CD soit donné avec les lecteurs de CD ROM Apple aurait dû nous mettre la puce à l'oreille. Dommage, il eût suffit de rajouter du texte à l'écran et on tenait là un Mégastar de la mort. Trahi par un excès de zèle, c'est trop bête.

GRAPHISME VGA	18	SON S.BLASTER PRO	18
ANIMATION	19	DIFFICULTE	20
NOTICE VO	12	DISPONIBLE SUR PC CD ROM - MAC CD ROM	

65%



ST

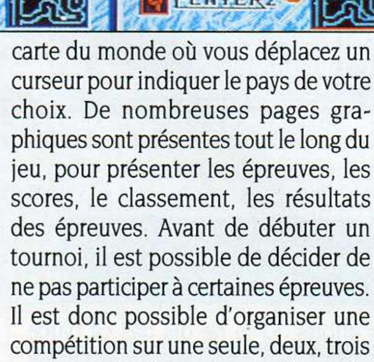
WINTER SUPERSPORTS 92

Alors que les vacances d'été commencent à nous assommer avec un soleil joyeux, Flair Software décide de nous faire courir dans la neige, histoire de se rafraîchir.

Deux modes de déroulement du jeu sont disponibles: la compétition, de 1 à 6 joueurs qui luttent épreuve après épreuves pour ramasser un maximum de points, et le challenge, qui permet à un joueur d'enchaîner les épreuves en tentant de se qualifier à chaque fois en faisant la meilleure performance possible. Une fois ce choix effectué, et le nombre de joueurs entré, vous pourrez indiquer les noms de chaque compétiteur. Vient alors la page de sélection de la nationalité. Très soignée, celle-ci affiche une carte du monde où vous déplacez un curseur pour indiquer le pays de votre choix. De nombreuses pages graphiques sont présentes tout le long du jeu, pour présenter les épreuves, les scores, le classement, les résultats des épreuves. Avant de débuter un tournoi, il est possible de décider de ne pas participer à certaines épreuves. Il est donc possible d'organiser une compétition sur une seule, deux, trois ou toutes les épreuves, au choix. Il y a 8 épreuves différentes en tout, passons les en revue.



ST



La descente - L'écran en divisé en deux parties, le joueur, ou les joueurs, si vous êtes plusieurs inscrits, partent en haut d'une pente et tenteront d'arriver le plus vite possible en bas. Des portes composées de drapeaux se trouvent tout le long du parcours, à chaque porte manquée une pénalité est attribuée au joueurs, les pénalités rajoutent du temps supplémentaire au temps final, diminuant la qualité de la prestation. On peut faire tourner le skieur des deux côtés, le faire accélérer, ralentir, ou même effectuer un petit saut, le faire décoller les skis, se qui permet de pratiquer les virages très serrés. Sur la piste des chicanes tenteront de vous piéger, ou des tremplins vous feront décoller.

Le Bale Jumping - Dérivé du patinage le Bale Jumping se pratique sur une piste ovale où les joueurs doivent tourner le plus rapidement possible en prenant gare de sauter par dessus les quelques bottes de paille qui sont sur la piste. Deux joueurs, dont un dirigé par l'ordinateur, luttent en même temps dans cette épreuve. Pour avancer, il faut manier le joystick de gauche à droite et de droite à gauche en cadence. Un indicateur de vitesse est présent sur le tableau de bord, ainsi que l'affichage du nombre de tours restant et de la distance qui vous sépare de votre adversaire.

Le Bobsleigh - Dans des couloirs de glace vous devez foncer le plus rapidement possible à bord de votre bobsleigh, sorte de luge à plusieurs places. Le joueur se déplace à gauche, à droite, et peut ralentir s'il va trop vite et risque de se planter. Une petite carte de la piste estaffichée à l'écran, avec un point clignotant vous représentant, permet d'anticiper les virages à venir. La difficulté du Bobsleigh consiste à se pencher vers l'intérieur de la piste, dans les virages, pour éviter l'accident, le retournement du véhicule.

Le Slalom Géant - Reprend le fonctionnement de la descente, mais avec des piquets à contourner et non plus des portes à passer.

La Luge - Encore une épreuve qui en décline une autre. La luge suit le même procédé que le bobsleigh.

Le patinage de vitesse - Paf, une autre, le patinage de vitesse est identique au Bale Jumping, mais sans les bottes de paille à franchir.

Pro Ski Challenge - Cette épreuve n'existe pas en compétition olympique, et pour cause! Deux skieurs s'affrontent, mais sur la même piste, dangereux! Cette épreuve reprend le principe de la descente, elle aussi, mais cette fois place le joueur adverse en filigrane sur votre terrain, vous pouvez donc voir où il se trouve par rapport à vous. Le but est donc de contourner des fanions et d'arriver le premier en bas.

La Course de Skidoo - Ce sport existe réellement mais ne fait pas partie, normalement, des compétitons officielles. Deux joueurs foncent sur un circuit balisé par des pneus. A bord de leurs skidoos les joueurs doivent négocier les virages, les accélarations, tout en se fonçant dedans ou en bloquant l'adversaire. L'écran est divisé en deux parties, une pour chaque joueur, et un nombre donné de tours est à effectuer.



tests

testé sur ST par Seb

Avec un principe classique mais toujours intéressant, une succession d'épreuves sportives, Winter Supersports est un peu décevant. Graphiquement, ce jeu est agréable, plutôt mignon et assez riche, de plus, il est maniable, mais trop d'épreuves sont insignifiantes ou carrément identiques à d'autres. C'est le cas du bobsleigh et de la luge, mais aussi des deux épreuves de patinage. Les descentes reprennent le même principie mais différent suffisemment pour être amusantes.

La course de Skidoo reste très amusante quand on la pratique à deux simultanément, et le jeu est globalement amusant quand on joue à plusieurs, mais lassant beaucoup trop vite.





testé sur Amiga par Seb

Winter Supersports 92 laisse diverses impressions en alternance, positives et négatives. L'environnement du jeu est réussi, les menus sont clairs, agrémentés de fonds neigeux réussis et accompagnés de musiques. Les graphismes du jeu sont clairs et précis, sans être d'une beauté renversante ils sont tout de même agréables. Des animations digitalisées recréant l'ambiance des tableaux d'affichage géants présentent chaque épreuve.

En fait, Winter Supersports 92 est irrégulier, certaines épreuves sont amusantes, et d'autres complètement inintéressantes. Les descentes, en général sont rigolotes, surtout celle qui oppose deux joueurs en même temps sur la même piste. Par contre certaines épreuves sont de trop, comme la luge qui est vraiment trop semblable au Bobsleigh, ou le patinage de vitesse identique au patinage de vitesse. De plus, ces dernières épreuves sont assez lassantes. Il n'y a guère que les descentes et la course de Skidoo qui mette un peu d'ambiance, à condition de joueur à plusieurs.



CHALLENGE FOOT

Le football en version jeu de plateau par Génération 5.

Les parties de football qui vous attendent dans Challenge Foot sont peu communes sur micro. Ici, pas de sprite à déplacer dans tous les sens, pas de réflexes sollicités, mais de la stratégie, de la réflexion et de la tactique. De nombreuses options sont présentes et permettent de démarrer un match directement, d'entrer dans une saison complète, de participer à un tournoi, de gérer les parties sauvegardées ou de régler la durée d'un match. Une phase de gestion, non obligatoire, est intégrée au jeu. Celle-ci vous met alors de l'argent en main, vous devez l'utiliser pour gérer les recettes, les sponsors, les subventions, pour vendre ou acheter des joueurs ou faire fructifier de l'argent à la banque. Toutes ces manipulations s'exécutent très simplement grâce à des fenêtres et des boutons à cliquer. Les matchs se déroulent de la façon suivante: le terrain est divisé en 18 cases sur 11, les joueurs sont placés dans ces cases. A chaque tour, le joueur lance trois dés, les résultats permettent de tirer du nombre de cases indiqué si on a la balle, et de déplacer trois de ses joueurs, balle ou pas. Inutile de préciser que l'objectif est de marquer des buts. Selon le niveau de votre équipe, il y a différentes séries, vous disposez de 1 à 4 champions. Ces derniers ont un mode de déplacement plus évolué, et peuvent tirer des balles brossées alors que les autres joueurs avancent tout droit et tirent tout droit également. Quelques dessins viennent en incrustation sur le terrain, images de l'arbitre qui détermine qui garde la balle lorsque deux joueurs sont sur la même case avec le ballon, ou animations du gardien quand il y a un tir. Les règles officielles du football sont respectées et vous pourrez vous faire siffler des coups-francs, des hors-jeu, vous pourrez mettre la balle en touche, en corner, effectuer un dégagement aux six mètres. Ce soft a été sponsorisé par quatre sociétés françaises, ce qui est une initiative intéressante si elle permet le développement et la distribution de logiciels par de petites sociétés.

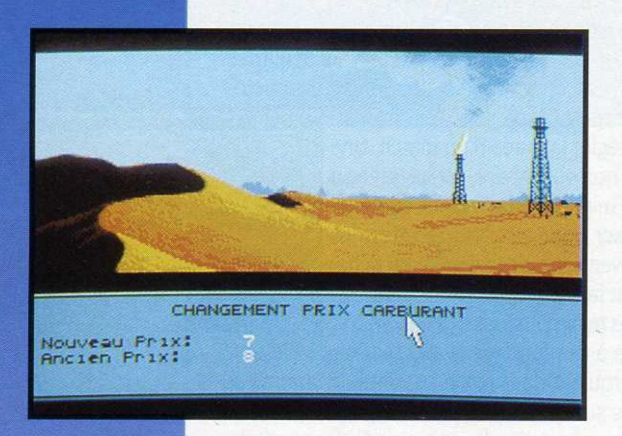
testé sur ST par Seb

Si les jeux de ce type existent sur plateau, Challenge Foot apporte ici un côté gestion et la possibilité de jouer contre l'ordinateur. Ce genre de soft pourrait être intéressant s'il fallait élaborer des tactiques, s'il fallait réfléchir et ruser pour gagner; ce n'est pas le cas, le hasard est beaucoup trop présent dans Challenge Foot, et, quoi qu'on fasse, la réussite d'une action dépend du tirage des dés.Les menus et les graphismes sont clairs, et le jeu propose des menus d'aide permanents tout à fait bienvenus. Un titre inintéressant qui ne retient que le temps d'assimiler les règles, ensuite on s'aperçoit qu'on va s'ennuyer à mourir pendant les parties.



AIR BUCK

Et si vous participiez à la conquête de l'espace aérien avec ce logiciel de Impressions.



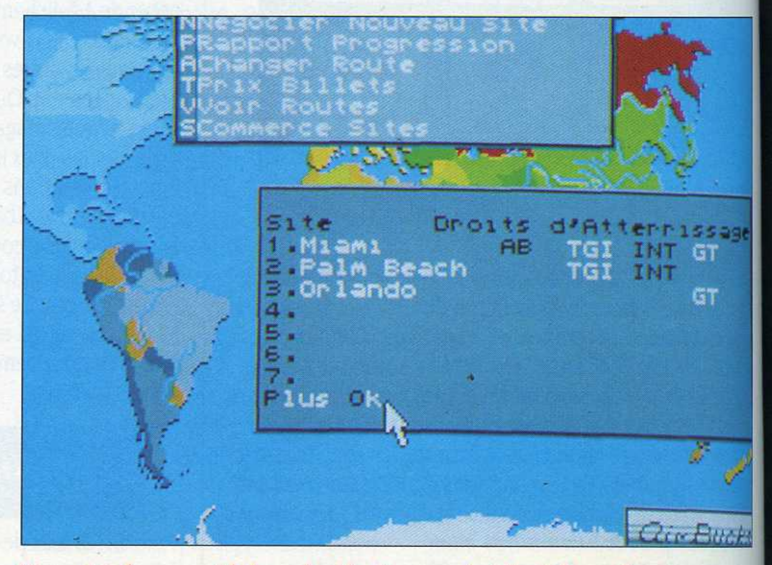
Parfois, ces évènements ne toucheront que votre compagnie alors qu'ailleurs, vous aurez, ainsi que vos concurrents, à faire face à une crise mondiale calquée sur l'histoire.

Dans ce logiciel de simulation économique, on vous propose de gérer et d'exploiter une compagnie aérienne. Mieux encore, on vous propose même de la faire évoluer dans le temps et de tenir face à la concurrence car, dans ce jeu, vous n'allez pas être le seul à vous disputer la voie des airs.

En début de partie, d'autres joueurs, simulés par l'ordinateur, essayent, eux aussi, de se faire une place au soleil, enfin, dans les nuages! Au commencement, vous ne possédez qu'un seul appareil et n'avez qu'un seul endroit où le poser. Il va donc falloir ouvrir de nouvelles routes et établir de nouveaux points de chute (le mot est malheureux concernant l'aviation ?). C'est finalement assez proche de Port of Call et si vous remplacez lignes aériennes par routes maritimes et aéroports par comptoirs, vous aurez une assez bonne vision de l'idée qui préside au scénario. Parti de Miami, vous devrez donc négocier les droits d'atterrissage sur un nouveau site. L'idéal est de commencer par New York. Cela dit, il ne suffit pas d'obtenir une autorisation pour que tout tourne comme sur des roulettes. Il faudra aussi donner l'ordre aux appareil de décoller et même gérer l'aspect commercial de l'exploitation. Commencez donc par fixer un prix pour les billets des vols avec passagers et fixez même les périodes creuses où ces derniers subiront une baisse. Pour vous aider, vous pourrez demander à une banque de vous prêter des fonds mais attention, à la fin de chaque année, il faudra rendre des comptes. Eh oui, le temps passe dans ce jeu et c'est là un aspect assez amusant de la simulation: en effet, des évènements extérieurs surviendront afin de donner un peu de piquant à la partie. Au menu, grève, fluctuation du prix du fuel, changement historique à l'échelle planétaire, etc. Bref, voila un jeu comportant de bonnes idées, mais hélas, la technique ne suit pas.

The World Tribu
MORT DE GANDHI

En cours de partie, des évènements extérieurs viennent déjouer votre belle stratégie commerciale.



L'écran principal vous permet de donner des ordres à vos appareils et d'ouvrir de nouvelles routes d'exploitation. Il est moche l'écran principal.

testé sur PC par Moulinex

Bien que le menu propose de configurer le jeu en VGA, il faut avouer que les écrans sont véritablement moches et patauds. Non seulement la résolution ne suit pas, mais en plus, les couleurs et le graphisme sont d'une laideur rappelant les débuts du jeu sur PC. Le pointeur de la souris, très EGA dans la taille et la forme, donne, à lui seul, la mesure des dégâts. Il faudrait que les éditeurs arrêtent de proposer n'importe quoi. C'est d'autant plus étonnant qu'Impressions fait en général des produits de haute qualité. Le son, sans intérêt, ne rajoute ni n'enlève rien au jeu. Les commandes, par menus pseudo-déroulants sont assez tristes à regarder car les fontes des caractères sont, elles aussi, pur PC. Reste l'intérêt du jeu, intéressant en lui-même,, mais dommage que le reste ne suive pas.

GRAPHISME VGA	12	SON BLASTER PRO	12
ANIMATION	-	DIFFICULTE	15
NOTICE VF	15	TAILLE	5Mo

70%

Disponible sur PC.

tests



HEART OF CHINA

Dynamix arrive à pied par la Chine et dans toute l'asie. Balaise.



Nous sommes en Chine dans les années 30. Kate Lomax, une jeune, gentille et jolie infirmière a été enlevée par l'un des seigneurs de la guerre du coin. Son père, un riche armateur américain vous contacte et vous décidez d'accepter son argent pour la sauver. En réalité, c'est surtout l'argent qui vous intéresse, mais comme dans les films des années trente qui ont vraiment inspiré les graphistes de ce logiciel, l'aventure tourne à la romance et, à la fin du jeu, si tout se passe bien, vous pourrez épouser la belle. Ne croyez pas cependant qu'il s'agisse là d'un stupide roman à l'eau de rose car avant de pouvoir enfin mériter votre nom - Lucky- vous devrez affronter mille dangers et voir du pays. Pour vous aider, un Ninja accepte de vous suivre. Vous allez visiter la Chine, le Tibet et même vous promener dans les égoûts d'un château. Remarquez, vous pouvez aussi pénétrer en escaladant les murs. Eh oui, bonne idée, ce jeu dispose parfois de "carrefours", c'est-à-dire d'énigmes pouvant être résolues de deux façons. Dans ce cas, le logiciel vous prévient que vous vous trouvez devant une bifurcation. Autre bonne idée, un véritable simulateur de char en 3D est utilisable à la fin du jeu. En fait, vous pouvez juste y jouer pour rire (et admirer), puis passer à autre chose car l'issue du combat n'a pas d'effet sur le reste de la partie. Hélas, après toutes ces bonnes nouvelles, il faut en arriver au pricipal défaut du logiciel: c'est beaucoup trop facile et dès que l'on comprend le principe, la psychologie des personnages, la partie ne dure pas plus d'une poignée d'heures, la principale difficulté consistant à choisir, pendant les dialogues en QCM (Questionnaire à Choix Multiple), la bonne réponse.













testé sur MAC par Moulinex

Graphiquement, les programmeurs s'en sont donnés à coeur joie: la présentation, animée, est assez belle et tous les personnages, réalisés d'après des digits d'acteurs engagés pour l'occasion, sont superbes. Les sons, très orientaux, permettent de profiter d'une belle musiquette qui fait choiiink rehaussée de Sakuashi (une flûte et non pas du poisson cru). En revanche, l'interface utilisateur est d'une nullité rare puisqu'il n'est pas possible de choisir ses commandes (prendre, utiliser, etc.), l'ordinateur le gérant de son propre chef, c'est-à-dire mal, puisque l'on sait bien que ces machines n'ont pas de tête.

Il est à noter que le logiciel est assez gourmand en mémoire: System 6: 2 Mo, System 7: 4 Mo (en fait 3.5) et disque dur, le logiciel ne pouvant pas se lancer en disquette.

GRAPHISME	17	SON	17	89%
ANIMATION	-	DIFFICULTE	10	
NOTICE VF	14	MINIMUM LECTEUR HD, MAC COULEUR		

VU ET DISPO A LA FNAC, disponible sur MACINTOSH.



AUJOURD'HUI, LES PROGRAMMEURS DE "RAINBOW ISLAND" CREENT . . .

FIRE & ICE

LES ADVENTURES MALICIEUSES DE COOL COYOTE







AMIGA VERSION SHOWN

• Une multitude de niveaux, de bonus, de supers pouvoirs, de trésors et de salles cacheés agrémentent **FIRE AND ICE** et confirme ce que vous êtes en droit d'attendre d'une super production **GRAFGOLD** •

"PLUS VOUS JOUEZ, PLUS VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER." Gen 4 95

"AN QUEL JEU EXCELLENT! UNE GRANDE RÉUSSITE." Joystick 95%

"FIRE AND ICE EST À MON GOÛT LE SONIC DE LA MICRO." Tilt Hit

GRAFTGOLD Creative Software

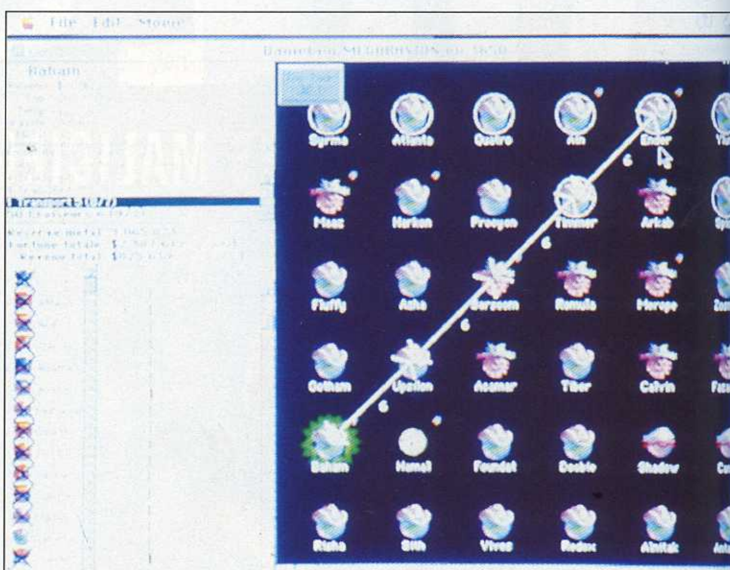


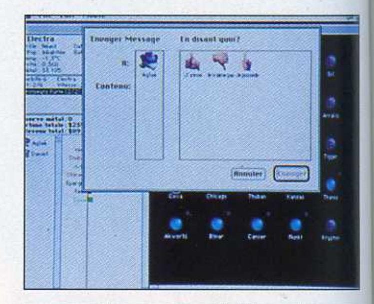
SPACEWARD HO !

Ce sera le bon vieux temps du Far West intergalactique, c'était un jeu de stratégie futuriste de Upgrade.

Spaceward Ho! est un jeu de stratégie original, très complexe dans ses phases les plus avancées et dans lequel, surtout, l'humour est omniprésent. Dans ce jeu, vous devez conquérir des planètes et des galaxies dans un univers très fortement marqué par le Western. En début de partie, le joueur dispose d'une planète qu'il va devoir gérer afin de gagner l'argent nécessaire à l'exploration d'autres mondes. En gros, il s'agit d'extraire de la planète les ressources dont elle dispose, tout en la rendant assez agréable afin que les colons s'y sentent bien. Ensuite, lorsque la production roule, direction la planète suivante et "refelemele". Naturellement, ce n'est pas aussi simple que ça, car l'adversaire, humain ou micro, a les mêmes ambitions; aussi faut-il le combattre. Les vaisseaux, qui sont de quatre catégories principales (croiseurs, transporteurs, satellites, etc.) peuvent être équipés d'armes et "customisés": on peut en faire des gros (leur construction nécessite beaucoup de métal), des petits, des blindés, etc. Certaines planètes, paradisiaques, ne nécessiteront qu'un minimum d'aménagements pour être colonisées alors que d'autres, inhospitalières, devront être terraformées. Parfois, il sera judicieux de se contenter d'exploiter une planète riche en minerais mais difficile à terraformer, en installant une mine, puis, lorsqu'on en aura épuisé les ressources (on dit alors qu'elle n'est plus "profitable") et d'y installer un simple satellite afin de marquer son territoire.

On pourrait parler pendant des heures de ce jeu tant il est riche mais si la stratégie vous tente, jouez-y, vous ne le regretterez pas.





NOTE

En application de la réglementation sur les jouets biologiques (circulaire Delta sur la création et la destruction de galaxies personnelles), nous vous rappelons que la période minimale de développement temporel accordée à vos galaxies, doit être suffisamment longue pour que leurs habitants aient le temps de croire qu'ils appartiennent à une civilisation, faute de quoi, ceci constituerait une atteinte à la protection du droit premier de l'Homme, qui est de pouvoir réfléchir tranquillement sur des bases incertaines (extrait du manuel de Spaceward Ho!).

testé sur MAC par Moulinex

Bien qu'assez aride, Spaceward Ho! est très agréable grâce à la finesse des graphismes. Il faut dire que l'intérêt du jeu est tout autre, mais ce manque de diversité ne nuit en rien au jeu. Côté sons, les digitalisations sont assez amusantes et Western oblige, le démarrage d'un vaisseau est ponctué d'un Yaaa! tandis que l'arrêt se traduit par un Ho! très "diligence". Comme il serait dommage qu'un petit nombre seulement puisse profiter du jeu, les programmeurs se sont débrouillés pour qu'il soit possiblede jouer à 20 connectés en réseau. Qui a dit que l'informatique isolait ? Les rares animations qui surviennent pendant les combats sont bien réalisées; elles ne sont pas trop longues, ne cassant ainsi pas le rythme de la partie. Une mention toute spéciale est à accorder au manuel d'utilisation, particulièrement bien conçu, et surtout, d'une drôlerie rare dans le monde des manuels d'utilisation. En effet, on se demande si certaines personnes évoluant dans le milieu des jeux, n'ont pas oublié qu'il s'agissait d'un passe-temps et non d'un pensum pour croque-mort. Bref, voila un produit de haut niveau.

GRAPHISME	15	SON	15
ANIMATION	14	DIFFICULTE	17

93%

Vu et dispo à la FNAC. Disponible sur Macintosh. Notice VO : 20.

tests

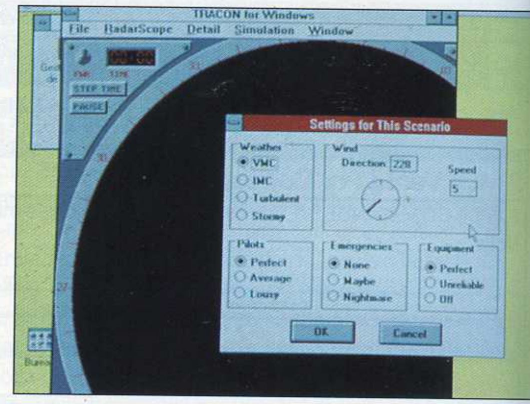
TRACON



Pour donner un ordre à un appareil, il suffit de cliquer dessus ou bien sur sa fenêtre d'identification à droite. La fenêtre du haut montre les appareils qui viennent d'entrer dans votre espace, en bas, ceux que vous avez déjà contacté et tout en bas, les messages échangés dernièrement.

Wesson nous fait découvrir un métier stressant comme une simulation.

Il y a quelques années de ça (genre cinq ou six, je crois), je jouais à Kennedy Approach de l'éditeur Microprose, à l'époque moins belliqueux. Ce soft historique, premier sur C64 à parler grâce aux routines de synthèse vocale développés par l'université de Berkeley, proposait de se mettre dans la peau d'un contrôleur aérien. Quelques années et 10 fois plus de couleurs et de mémoire plus tard, me revoilà devant mon PC à scruter l'écran du radar. La magie est toujours aussi forte et les émotions aussi intenses. Faisant suite à Rapcon (Radar APproach CONtrol) dédié au contrôle d'un espace aérien militaire, Tracon pour Windows (Terminal Radar Approach CONtrol) vous propose de présider aux destinés des appareil civil de votre région (le mode Rapcon est également activable). On pourrait croire que scruter un terminal radar est mortellement chiant mais en fait, on se prend très vite au "jeu" et les parties, dont la difficulté et la longueur dans le temps sont configurables, passent en un rien de temps. Il faut dire qu'à l'instar de nombreuses simulations, tous les ingrédients sont présents: il faut gérer un maximum d'informations en même temps, penser à tout, prévoir tout et même anticiper de futurs conflits. Simplement, la situation qui évolue à l'écran est moins habituel que dans d'autres jeux. En début de partie, on décide de combien d'appareil on devra s'occuper. Ils peuvent être de type IFR (Instrument Flight Rules), c'est-à-dire guidés aux instruments ou VFR (Visual Flight Rules) lorsqu'ils sont pilotés à vue. Cette dernière catégorie est généralement composé d'appareils légers volant sur de courtes distances (Cesna, Piper, etc.). Même si l'on attend d'une tour de contrôle principale qu'elle s'occupe des gros porteurs, vous devrez garder un oeil sur ces petits moustiques qui, s'ils ne sont pas canalisés, peuvent déclencher de véritables catastrophes. Au chapitre des options, on peut aussi configurer la fiabilité du matériel, le niveau des pilotes des appareils (par exemple, les débutants font parfois le contraire de ce qu'on leur demande! -NDLR: Il n'y pas que les débutants qui agissent de la sorte, mon bon Moulinex!-) et la météo. Naturellement, lorsque le temps est couvert dans votre secteur, c'est la panique à bord et je ne parle même pas de ceux qui pilotent en VFR dans le brouillard. Ceci fait, on accède à la console de commande dont la présentation peut être agencé puisque, Windows oblige, tout est fenêtré et fenêtrable. Ah! Voici un premier engin qui se rend à SMO. En cliquant deux fois sur ce dernier, j'entre en communication. Je peux lui proposer de changer de direction,



En début de partie, une fenêtre permet de configurer le nombre et type d'engins, la météo (couverture nuageuse, vitesse et direction du vent), le taux de fiabilité du matériel, des pilotes et la fréquence des urgences (genre "SOS je n'ai plus de fuel").

tests



Sur le côté de la console, les interrupteurs permettent de faire varier la taille des caractères ou encore le nombre d'information affichés.

d'altitude, de vitesse, le dérouter vers une autre destination, lui demander de tourner pour se mettre en attente (holding at VOR), l'engager à contacter la tour de contrôle de son aéroport de destination, s'il en est suffisamment proche (ce qui revient à le faire atterrir. Ouf! Un de moins) ou bien lui dire de continuer, toutes ces commandes pouvant être enchaînés. Pour l'instant, l'appareil en question est assez loin. Continues, mon gars, je te recontacterai plus tard. Pendant ce temps, un Piper souhaite décoller de SWY pour allez à LAX. Ok, autorisation de décoller. Oula! Ca se bouscule, trois 747 viennent d'apparaître d'un coup. Ils vont tous à LAX, et vite en plus. Bon, pour l'instant ça va mais il s'agit que ces crétins restent à distance et si possible pas à la même hauteur. Tandis que j'autorise le premier à atterrir, je fait patienter les deux autres. Chemin faisant, 2 autres engins demandent à aller à SWY dont un en urgence à cause d'une panne de réacteur. Damned! Et l'autre abruti de Piper qui est en train de décoller. Je le contacte et lui demande de dégager immédiatement vers la droite à 180 . Oups! Non, j'ai oublié que SWY est bordé par une montagne. C'est pas le jour pour arrêter de fumer. Pas moyen de ce côté. Bien, je l'envoie vers la gauche. Je m'occupe de l'urgence. Bientôt il se pose. Arghhh! le deuxième appareil qui se rendait à LAX n'a pas tourné autour du VOR (c'est l'option "pilotes débutant") et il se dirige droit sur mon Piper. C'est pas le jour pour arrêter le Gin (NDLR: Décidément, c'est pas ton jour!). Pas de panique, tandis que je fais descendre le Piper (ça ne craint plus puisque mon urgence est tiré d'affaire), je fait ralentir le 747 (pas trop sinon décrochage et ciao) et le déroute vaguement.Une voix retentit, c'est mon premier appareil que j'avais complètement oublié. Le voilà presque arrivé et il me demande l'autorisation de descendre. Ouch! Il est en effet plus que temps qu'il perde de l'altitude s'il désire se poser autrement que comme un hélico (et il ne peut pas). Je le fais tourner autour d'une autre borne VOR afin qu'il perde l'altitude et recontacte l'appa... Bip! Et merde! Dans la panique j'ai complètement oublié le second engin qui souhaitait aller à SWY. On m'informe qu'il vient de quitter ma zone. En gros, cela signifie qu'il ne se dirige pas du tout où il le fallait et que je vient de commettre ma première erreur de routage qui sera comptabilisé à mon désavantage à la fin de la partie.C'est à cet instant que la tempête c'est levé... Pas le jour pour arrêter la colle. Bon, le temps de comprendre ce qui se passe et LAX est dans la purée de pois. Voilà qui change notablement les données du problème...Voilà en gros le résumé d'une partie pépère. Des fois, c'est pire et il faut gérer une cinquantaine d'engins en même temps. Pas le jour pour arrêter les lignes mais voilà un jeu absolument, dans l'ordre: déroutant, étonnant, stressant, prenant, très stressant, très prenant, très très stressant, très très prenant, etc.

A noter que pour profiter des frayeurs à plusieurs, il est possible de connecter TRACON à un, deux, trois ou quatre PC sur lesquels tourne Flight Simulator 4, au moyen d'un Modem ou Nul Modem ! Je vous promet de vous en parler plus en détail une autre fois.

En cliquant à l'aide du bouton droit sur un appareil ou son immatriculation, on accède à un écran d'information le concernant (vitesse maxi, altitude minimax, vitesse d'approche, etc.).



testé sur PC par Moulinex

Graphiquement, l'affichage Windows affine grandement les choses et permet de bien repérer sur l'écran (du radar) chaque appareil. En ce qui concerne le son, c'est du grand luxe puisqu'il est possible, lorsqu'on possède une carte Sound Blaster, d'entendre les messages des pilotes ainsi que les vôtres si vous le souhaitez. Mieux encore, un kit (hélas non disponible en France à ma connaissance) permet de commander le jeu au moyen d'un micro traduisant votre voix en ordres. Moins amusant mais plus efficace, il est possible, si l'on ne souhaite pas utiliser la souris, de se servir du clavier. Attention toutefois: comme c'est souvent la cas, le manuel d'utilisation tient compte des claviers US et il est parfois compliqué de trouver la correspondance de certaines touches (PgUp, PgDn, etc.). A noter que le logiciel est en dual pack (3.5 et 5.25) et qu'une cassette audio permet, utilisée conjointement avec un programme spécifique fourni avec le logiciel, de se familiariser avec le fonctionnement du jeu, ce qui n'est pas du luxe, le manuel, épais par ailleurs, ne comportant pas l'indispensable "Getting Stared". Enfin, sachez que le jeux essayé avec Windows 3.1 à tendance à se coincer par moment (juste après la configuration de départ lorsque celle ci est trop lourde, ce qui ne constitue donc pas un problème par la suite).

GRAPHISME VGA	**16**	**SON**	**18**
ANIMATION	**-**	**DIFFICULTE**	**17**
NOTICE VO	**15**	**DISPONIBLE SUR PC, MACINTOSH**	

93%

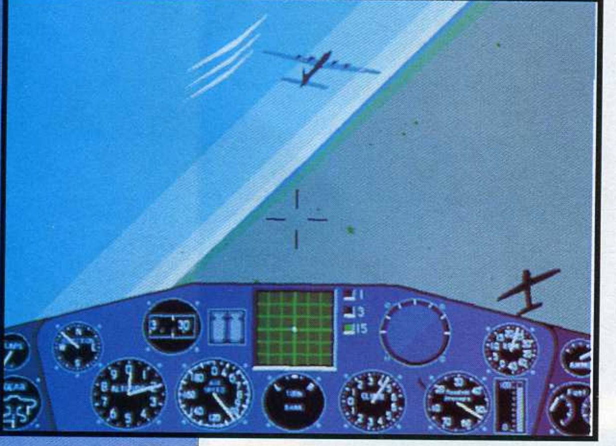


HELCAT OVER THE PACIFIC

Rapide, beau et simple d'emploi, voici comment qualifier ce logiciel de Graphics Simulations.



Généralement, les logiciels de pilotage et de combats aériens se divisent en deux catégories: soit la simulation de haut niveau, très enrichissante mais nécessitant de l'utilisateur un investissement personnel de départ assez important, histoire de digérer le mode d'emploi et de se familiariser avec l'engin, soit le jeu d'arcade pour débile dans lequel l'avion n'est qu'un prétexte à tirer sur tout ce qui bouge.



Heureusement, Helcat Over The Pacific n'appartient à aucune de ces deux familles puisque le maniement, simple et agréable; n'enlève rien au plaisir de jouer intelligemment et que pareillement (mais à l'inverse, si vous me suivez), les réflexes dont vous aurez à faire preuve ne présume en rien de la pauvreté de la simulation. Bref, nous sommes à bord d'un Helcat, appareil rapide et d'une bonne manoeuvrabilité. Le tableau de bord, dépouillé, permet de se concentrer sur les voyants de contrôles et commandes principales: la hauteur, la vitesse, le train d'atterrissage et les volets (flaps). Dans ce jeu, plusieurs types de missions sont proposées: escorte d'appareils amis, duel à mort en plein ciel, attaque au sol à plusieurs, etc... Ce qui frappe le plus, outre l'aspect technique dont nous reparlerons, c'est la facilité avec laquelle on prend le logiciel en main et la liberté avec laquelle on évolue. Lorsque l'appareil s'écrase, ça arrive quand même ne serait ce que pendant les combats, le logiciel propose immédiatement un "Replay" qui permet d'assister en différé à sa gamelle. Naturellement, il est possible dans ce cas de changer l'angle de la prise de vue et c'est souvent très impressionnant car les chutes sont "cohérentes", l'appareil ne se contentant pas d'exploser comme un pétard: si l'on rate l'atterrissage, on assiste parfois à un tête à queue interminable tandis que l'accrochage de l'aile plante littéralement l'appareil au sol. Pendant la partie, on peut aussi accéder à plusieurs vues: de derrière, de côté, extérieure, etc...



testé sur MAC par Moulinex

Graphiquement, c'est très, très clean. Dans ce jeu, les programmeurs ont opté pour la vitesse aussi, peu de détails au sol; en revanche, les objets dessinés sont toujours extrêmement soignés comme en témoignent ces différentes photographies d'écran. La vitesse et la fluidité sont exemplaires. L'ombre de l'appareil, très nette, rajoute à la véracité de l'ensemble, comme on dit. La bande son, qui se résume à un bruit de moteur et aux tirs de mitrailleuse, est bien réalisée. En revanche, et c'est là le seul défaut, les explosions sont moches car trop carrées. Il faut croire que le type de représentation 3D choisi ne permettait pas de faire mieux, car au vu des qualités de l'ensemble du jeu, les programmeurs de ce logiciel maîtrisent parfaitement la machine. Chic alors, voilà un bon jeu et mon petit doigt me dit que des "data disks" ne devraient pas tarder à paraître.

GRAPHISME	**15**	**SON**	**15**	**93%**
ANIMATION	**18**	**MANIABILITE**	**18**	
NOTICE VO	**15**	**MINIMUM**	**TOUS MAC SAUF 68000**	

Disponible sur PC, MAC. Vu et dispo à la FNAC.

tests

FLIGHT ASSIGNMENT: A.T.P.™

(Airline Transport Pilot)

LA 1ère SIMULATION DE VOL COMMERCIAL







POUR LA PREMIERE FOIS SUR VOTRE COMPATIBLE PC, VOUS VOUS RETROUVEREZ AUX COMMANDES D'UN BOING 747, 737, 767 OU D'UN AIRBUS A 320, PLANS DE VOL REPORTS METEO... A L'APPUI.

BIENVENUE DANS L'UNIVERS DES GRANDES COMPAGNIES AERIENNES

NOUVEAU : DECOUVREZ AVEC LES SCENERY DISK COMPATIBLES AVEC ATP ET MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR DE NOUVEAUX ENVIRONNEMENTS DE VOL : SONT DISPONIBLES : GREAT BRITAIN SCENERY COLLECTION - INSTRUMENT PILOT'S SCENERY (WEST US et EAST US) ET NEW FACILITIES LOCATOR CHEZ TOUS LES BONS REVENDEURS POUR IBM PC et TANDY.



PRODUITS DISTRIBUÉS EN EXCLUSIVITÉ PAR INNELEC
(Version Française)
45, Rue Delizy
93692 PANTIN CEDEX

the Computer Flight people
subLOGIC®
501 Kenyon Road
Champaign, IL 61820

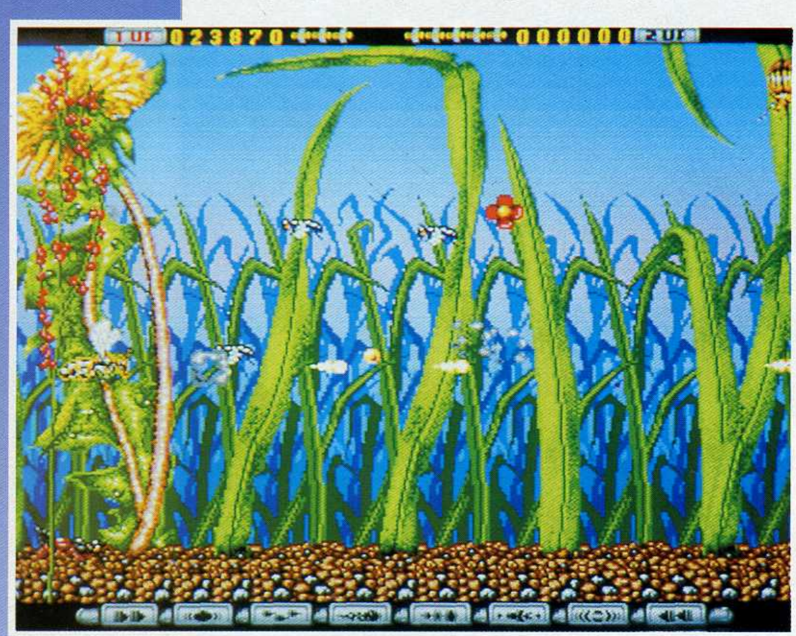
APIDYA

Lassé de piloter des machines de métal, remerciez donc Play Byte qui vous met dans la peau bariolée d'une abeille de combat.

Ikuro mène une vie rangée maintenant, depuis bien des années. Ses journées ne sont plus que promenades dans la nature et farnientes aux pieds des arbres. Dans le temps, Ikuro fabriquait et vendait des armes; tout innocent qu'il était, il ne se rendit compte que bien plus tard, que des gens tuaient d'autres gens grâce à son travail. Ikuro a tout arrêté du jour au lendemain, et maintenant il s'occupe de revendre les bijoux que fabriquent sa femme Yuri.

En ce moment même, c'est pour elle qu'il tremble, et voilà qu'Ikuro se met à courir comme un fou en direction de leur petite maison dans les bois. Un terrible pressentiment l'assaille, ce silence, tout ces animaux qui entourent habituellement la maison: plus rien, plus personne, plus un bruit. Ikuro a peur.

Mais il est trop tard, Ikuro entre dans la chambre et trouve Yuri allongée sur le lit, recouverte de minces filets de sangs. Au sol, 4 guêpes écrasées. Yuri n'est pas morte, son cœur bat encore faiblement, Ikuro doit se dépêcher de trouver un antidote.



Le responsable, il ne le connait que trop bien, c'est Hexäa le magicien qui avait toujours voulu se venger d'Ikuro, l'ancien mercenaire, qui l'avait jadis vaincu. Ironie du sort, c'est maintenant que sa vie est paisible qu'Ikuro subit la contre-attaque d'Hexäa. Saisissant sa ceinture magique, celle que lui avait transmis son grand-père, Ikuro sait que c'est par cet objet magique qu'il réussira à rejoindre le château noir d'Hexäa.

En un éclair, voilà Ikuro transformé en abeille magique, volant à travers champs en direction du château. Les hordes d'insectes maudits d'Hexäa sont là pour l'empêcher de progresser, et Ikuro a bien besoin de toute la magie de sa famille qu'il possède maintenant.

Malgré un scénario manipulant encore et encore les histoires de magicien méchant qui attaque la belle du héros, d'antidote à découvrir, d'armées à détruire pour atteindre le repère du grand méchant, Apidya est hyper original. En effet, ce Shoot'Em Up a pour protagonistes, tout une gamme d'insectes et de petits animaux de la campagne. Plutôt que de diriger un vaisseau, vous voilà aux commandes d'une abeille face à des guêpes, des moustiques, des araignées, des chenilles, des taupes, et tout un tas d'autres petits êtres rampants ou volants. Plutôt que de foncer dans l'espace ou dans le cœur d'une cité futuriste, Apidya vous fait évoluer au milieu des fleurs, des brins d'herbe et des mottes de terre.

Sinon, on retrouve tous les ingrédients habituels de ce genre de jeux: scrolling horizontal, vague d'ennemis qui arrivent toujours dans le même ordre et dans un même mouvements, possibilité de ramasser des options qui permettent l'obtention de nouvelles armes. La panoplie est intéressantes: vitesse accélérée,



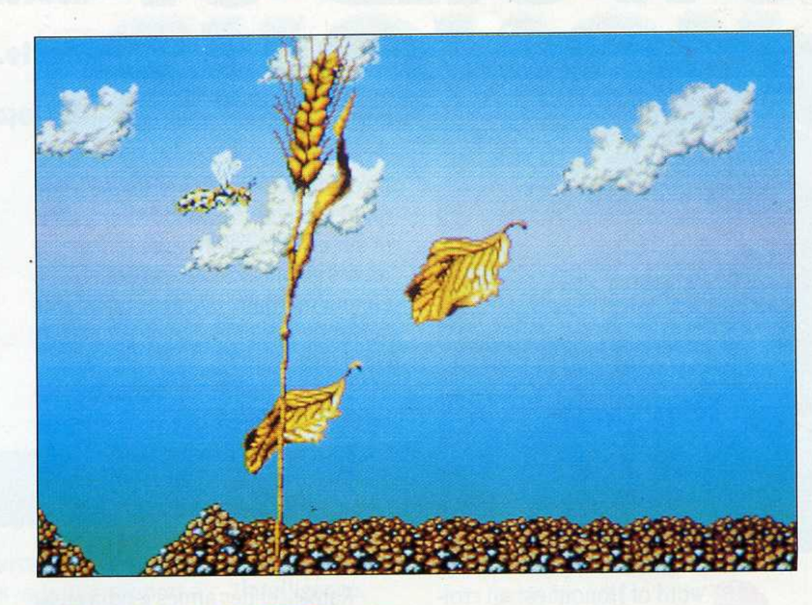
bombes, tirs multiples, tir plus puissant, petits frelons qui tournent autour de votre abeille et qui tirent aussi, bouclier protecteur capable d'encaisser 5 coups. Pour obtenir ces options, il faut détruire certains ennemis qui laissent alors des fleurs rouges dans les airs. En les ramassant, le joueur fait avancer un curseur dans un barême d'armement, il ne reste plus qu'à appuyer sur une touche pour sélectionner l'option ainsi désignée. Avec une fleur, on obtient



la vitesse accélérée; avec deux ,les bombes; avec trois, le tir en rafale, etc... A chaque fois qu'une option est sélectionnée, le curseur revient à zéro, c'est donc le même système d'armement que le maintenant mythique Nemesis.

Plusieurs mondes attendent notre abeille magique, et chaque monde est séparé en plusieurs niveaux qui se terminent par le combat contre un monstre de plus grande taille, alors que le scrolling s'arrête. Le premier monde se déroule dans les champs, vous luttez donc contre tous les insectes courants, mais aussi contre des sauterelles, des scorpions ou contre une taupe et une chenille. Les mondes suivants ne sont pas moins dépaysants, l'étang, le tuyau plein de vase et d'ordures, la machine infernale juste avant le château et enfin le nid, centre de combat des créatures d'Hexäa, où vous trouverez enfin l'antidote.

Yuri compte sur vous, frayez-vous un chemin au milieu de toutes ces créatures, et surtout garder l'espoir et tirez sans arrêt, c'est votre seule chance.









testé sur AMIGA par Seb

Apidya est un jeu assez exceptionnel. D'abord pour la façon dont le thème ultra classique du Shoot'Em Up horizontal a été traité, transposer tout cela à l'échelle d'insectes est une très bonne idée.

Mais aussi parce que toute la réalisation technique est parfaite: l'action est rapide, tous les ingrédients que l'ont pouvaient désirer sont présents dans Apidya, et les graphismes sont superbes. Les sprites des insectes, les décors, tout est réaliste, parfaitement dessiné et animé. on en viendrait presque à croire que dans nos vertes campagnes, les abeilles tirent réellement des rayons lasers sur les araignées.

Une gamme d'options et de réglages évoluée attend le joueur exigeant. Vous pourrez donc jouer à deux simultanément en vous entraidant, ou l'un après l'autre, en compétition. Vous choisirez votre mode de contrôle, joystick avec un ou deux boutons, ou même joypad (pour ceux qui branchent une manette Megadrive sur leur Amiga). Apidya permet aussi de choisir le niveau de jeu ainsi que d'écouter toutes les musiques qui se joueront tout au long d'une partie. Tiens, justement, les musiques sont superbes, et les bruitages réussis.

Pour finir, sachez que des Continues vous ouvriront les portes du combat acharné, mais que malheureusement ils vous replacent en début du monde où vous étiez, quel que soit le niveau interne que vous aviez atteint. Ça a au moins l'avantage de prolonger encore un peu la vie d'un jeu déjà passionnant.

GRAPHISME	**18**	**SON**	**16**
ANIMATION	**16**	**MANIABILITE**	**18**

96%

Disponible sur Amiga.

SWORD OF HONOUR

Voici le deuxième soft de cette nouvelle société allemande qui monte. Prestige va bientôt donner des leçons aux éditeurs plus anciens.



Sword of Honour est un croisement entre Budokhan et tout une série de jeux d'arts martiaux. Un sabre de famille a été dérobé, et votre mission est de le retrouver pour l'honneur de la famille. Vous serez confronté à bien des ennemis, vous évoluerez dans bien des lieux divers tout au long de votre périple. Le jeu se résume à des scènes d'arcade, de combat, et des découvertes d'objets avec pour but de les utiliser ou de les donner à d'autres personnages.

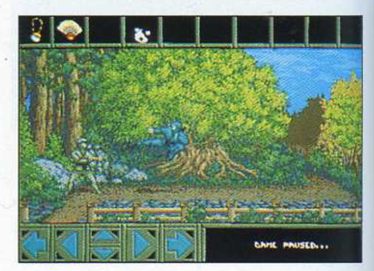
Premier constat après chargement du jeu, Sword of Honour est superbe graphiquement parlant, avec toute l'ambiance de l'orient qui suinte des pixels de l'écran. Vous démarrez votre quête devant une pagode japonaise, et sur chaque écran, vous rencontrerez des guerriers Samouraï, des experts en arts martiaux et des combattants acharnés. La seul façon de progresser est de les tuer.

En haut de l'écran, des cadres attendent les objets que vous allez ramasser – c'est votre inventaire – et que vous pourrez utiliser, donner ou poser. L'interaction avec un certains nombres de personnages tout au long du jeu a beaucoup d'importance.

Ramasser des armes rendra aussi le jeu un peu plus facile, vous commencez en effet avec un simple bâton à deux mains, heureusement les douze mouvements possibles offrent bien des coups. Coups de tête, sauts arrière, sauts périlleux, tout cela est accessible très facilement.

Vous pouvez, au choix, utiliser la souris ou le joystick ou même les icones présents à l'écran pour combattre; des combinaisons de tout ces modes de contrôle est même possible. Résoudre les énigmes qui vous attendent est un art tout aussi noble que combattre, peut-être un peu moins martial.

Au premier niveau, vous devrez retrouver 2 statues Budokan. Pour cela, vous devrez ramasser de la nourriture et la donner à deux moines qui n'attendent que de bouffer. Quand vous aurez accompli ce challenge assez simple, il est vrai, un passage s'ouvrira et vous laissera

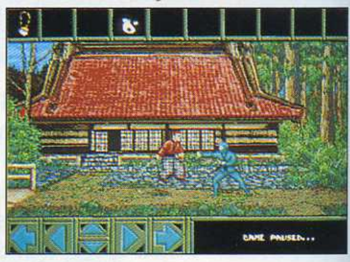


accéder au second niveau. Vous pouvez tenter de corrompre certains guerriers, mais ils ne vous laisseront pas passer plusieurs fois. Deux barres d'énergie sont affichées à l'écran, la votre et celle de votre adversaire, à chaque coup ces barres



diminuent et le premier joueur qui se retrouve à zéro à perdu.

Vous n'avez que 5 vies pour parcourir les 56 écrans qui demandent parfois pas mal d'astuce pour être passés, ce qui fait de Sword of Honour un peu plus qu'un beat-em-up.



testé sur Amiga par Derek Dela Fuente

Très soigné graphiquement Sword of Honour propose de grands sprites bien dessinés dans des animations rapides. Certains passages peuvent paraître impossibles, comme celui ou une statue vous lance des flêches, mais avec un peu d'entraînement et de coordination, vous réussirez à sauter par dessus les projectiles. Les effets sonores sont assez classiques mais apportent le plus qu'il faut à la sauce du jeu.

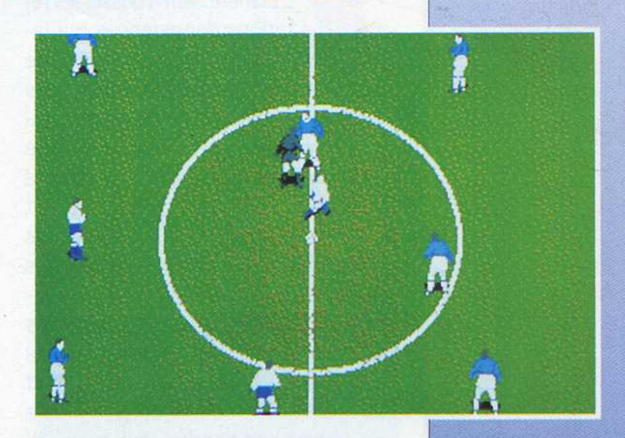
MANIABILITE	18	SON	15	87%
ANIMATION	18	DIFFICULTE	16	

Disponible sur Amiga.

EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92

Elite fait du foot !

Une simulation de football ne commence jamais directement au centre du terrain, balle aux pieds, non, il faut d'abord trifouiller quelques menus pour informer l'ordinateur de nos intentions. L'option Jouer propose de lancer une partie à un ou deux joueurs et de régler la durée du match (5, 10, 15 ou 20 minutes). L'option Jeu Sauvegardé permet de reprendre la dernière partie sauvée. Comme dans quasiment tous les jeux de foot, vous dirigez le joueur le plus près du ballon, celui-ci est indiqué par un petit rond lumineux qui lui entoure les pieds. Il est possible de tirer, bien sûr, de deux façons différentes, en l'air ou à ras du sol. Les têtes sont déclenchées automatiquement si vous êtes sur la trajectoire de la balle et que vous appuyez sur feu. Vous pouvez tackler, exécuter des coups-francs, ou même, lorsque vous êtes près du but adverse faire des tirs en ciseaux, des têtes plongeantes ou des tirs super-puissants.



testé sur  **par Seb**

Pas très excitant cet European Football Championship, le jeu semble très vide par rapport à toutes les simulations qui nous offrent des tonnes et des tonnes de possibilités. De plus, pendant le match, on s'ennuie beaucoup aussi. Les animations des personnages ne sont pas fracassantes, et surtout les personnages se déplacent sans aucune analyse, sans aucune intelligence.

Il n'est pas rare d'avancer avec la balle aux pieds sans que les autres joueurs, vos adversaires ne bougent d'un pouce. Les bruitages sont assez nuls, et les graphismes ultra-répétitifs et sans charme.

GRAPHISME	12	SON	11
ANIMATION	11	MANIABILITE	15



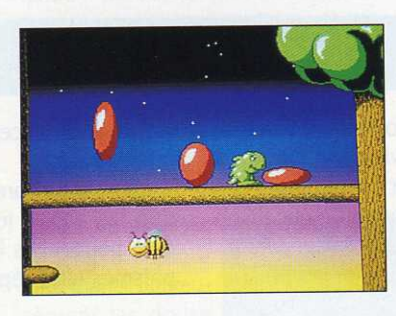
Disponible sur PC.



Les programmeurs de Microillusion vous transforment en bestiole verdâtre et vous envoient en mission, quelle chance.

L'objectif, dans ce jeu coloré et mignon, est d'aider Hoi et les habitants de la planète Saur à passer les régions dangereuses qui jalonnent leur quête de l'amour. La première fois que vous jouerez avec Hoi, vous trouverez impossible de rester vivant même quelques minutes, et rien que dans le premier des 5 niveaux qui composent le jeu. Vous tomberez sans arrêt sur des ennemis, ou vous chuterez du haut des plates-formes en ratant un saut délicat. Après quelques temps, vous constaterez que plus vous jouez plus arrivez loin dans le jeu, mais il faut avouer que ce jeu très difficile risque de rebuter bon nombre de joueurs. Si vous persévérez longtemps, vous finirez par admettre que Hoi est l'un des jeux d'arcade, plates-formes, tir, proposant le défi le plus coriace qui soit. Chose dommage, les niveaux 2 et 4 sont nettement plus simples que le premier. Mais heureusement, ils vous réservent bien des surprises.

Hoi a une durée de vie tout à fait certaine, et chaque niveau proposent de nouveaux éléments. il est possible de faire un parallèle avec des jeux comme Parasol Stars ou Rainbow Islands. Chaque niveau est extrêmement large, mais heureusement des plaques situées en plusieurs endroits de votre parcours vous permettront de reprend le jeu un peu avant l'endroit qui a causé votre mort. Il faut dire que le joueur dispose de 12 vies au départ, ce qui n'est pas mal, il faut le dire.



Visuellement ,Hoi ressemble à un vrai classique avec son petit dragon qui saute de plates-formes en plates-formes, et qui évite les centaines de monstres différentes qui se terrent dans les niveaux. Réalisé en 256 couleurs vous ne verrez pas de jeu mieux présenté.

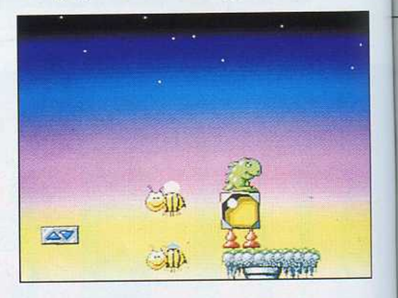
Le niveau 1 est réellement une phase de plates-formes où vous devez escalader des arbres, sauter par dessus de vaste précipices et mener Hoi au bout d'un niveau rempli de dangers en le faisant sauter dans les nuages. Hoi peut être tué au moindre contact avec les abeilles et autres insectes, et s'il chute de trop haut, notre héros perdra une vie aussi. Le point ennuyeux de ce jeu est que, parfois, vous devrez sauter et anticiper car vous ne voyez pas assez pour savoir où vous allez atterrir.

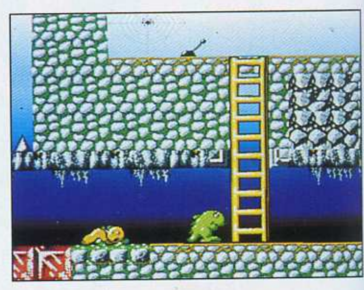
Les ascenseurs et les téléporteurs sont bien utiles pour avancer dans le jeu. Les objets que Hoi pourra ramasser sont très importants pour le déroulement des opérations. En ramassant un appareil photo puis en le lançant, vous obtiendrez une vue d'une zone que vous n'avez pas encore explorée. Des réservoirs d'air seront bien utiles quand vous devrez passer sous l'eau.

Dans les niveaux suivants, le jeu de plate-formes devient plutôt un vaste labyrinthe, avec des scrollings dans les 8 directions. Des serpents s'avancent vers Hoi, et il doit leur tirer dessus plusieurs fois de suite. Si vous réussissez, vous serez récompenser avec des pièces qui vous permettront peut-être des gagner des vies supplémentaires.









testé sur AMIGA par Derek dela Fuente

Il y a des centaines de façons de mourir dans Hoi, vous pourrez tomber, être touché par un monstre, manquer d'air sous l'eau, vous faire coincier dans une machine, vous faire tirer dessus, etc...Le jeu est plein de petites énigmes à résoudre, comment passer à travers quatre poubelles qui sont sans cesse en feu? Il faut regarder, observer, et bien enregistrer les enchaînements. Les sprites sont très gros, et bien des surprises vont vous tomber dessus.

Si le jeu n'était pas si difficile, il aurait sûrement obtenu le titre de meilleur jeu du genre, si vous prétendez être le joueur le plus habile qui soit, alors relevez le défi de Hoi!

GRAPHISME	17	SON	18
ANIMATION	18	MANIABILITE	17

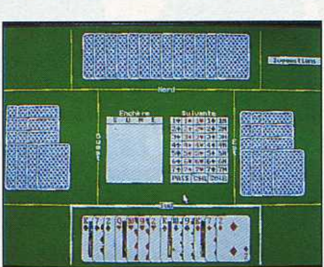
86%

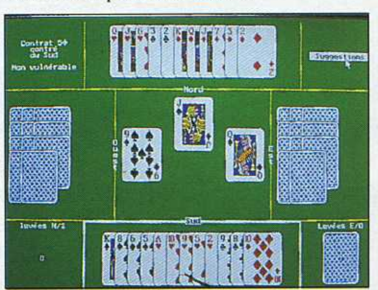
Disponible sur AMIGA.

tests

OMAR SHARIF'S BRIDGE

Bref... Tout le monde le sait, le bridge n'est pas un jeu facile; pourtant, avec Omar Sharif, tout semble s'éclaircir. Cette réalisation respecte les principales conventions de Bridge. Par exemple, sur une annonce de Un sans atout, le PC pourra, en fonction de son jeu, répondre suivant la convention de Stayman: deux trèfles pour l'interrogation de la majeure cinquième. Le seconde convention, très utilisée au bridge, est la conventoin Blackwood qui permet l'interrogation des As pour arriver aux Chelems. Si l'ordinateur permet l'utilisation de cette règle, malheureusement, il perd un peu les pédales lorsque les annonces deviennent élevés. Ainsi, on a quelques difficultés à interroger les rois, bien souvent l'ordinateur répond assez bizarrement. Dans le jeu de la carte, l'ordinateur se comporte tout à fait normalement, tentant des impasses lorsqu'il faut les tenter, mais ne prenant pas de risque inutile lorsque cela n'est pas nécessaire.





Annonce, coupe, impasse sont au programme d'Omar Sharif's Bridge d'Oxford Softworks.

testé sur PC par J'm Destroy

Avec toutes les options de jeu possibles et imaginables, comme reprendre les annonces, les derniers plis, voire les mains de chaque joueur (pour les tricheurs), ou demander conseil au maître, Omar Sharif's Bridge est une simulation très complète. Entièrement gérée par la souris, on peut également sélectionner, par menu déroulant, la présence ou non de commentaire audible. Mais pour votre gouverne, sachez qu'il vaut mieux ne pas en profiter trop longtemps car même si la digit est assez bonne, entendre "mal jouer" tout au long du jeu c'est, à la longue, carrément chiant. Excellent pour les amateurs, ce jeu de bridge connait pourtant des limites.

GRAPHISME	15	SON	17
ANIMATION	NS	INTERET	17

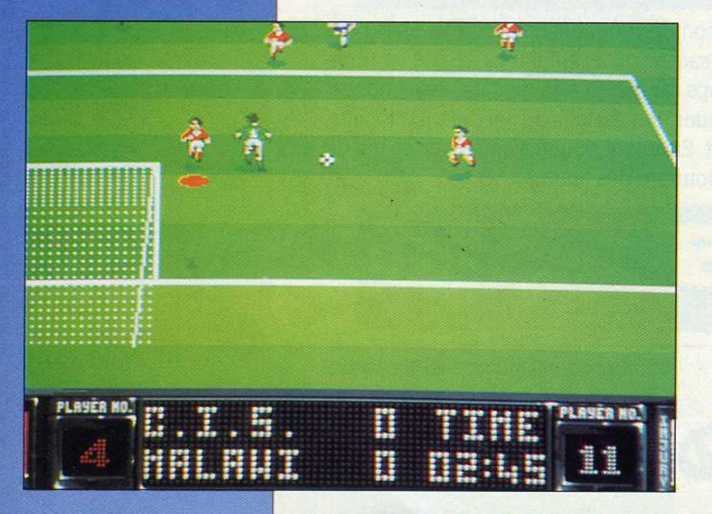
82%

Disponible sur PC.

STRIKER

Décidément l'été 92 est placé sous le signe de la simulation de football! Rage Software participe à la grande fête du ballon rond aussi.

Avec cette pléthore de jeux de foot, vous allez lire des tonnes d'articles qui font des comparaisons avec Kick Off. L'amélioration la plus logique possible dans le domaine des simulations de football tient sur la taille des sprites. Rage a réussi à faire encore mieux en ne se contentant pas de rendre le jeu plus beau visuellement parlant, mais en rajoutant de nombreuses options novatrices qui poussent encore plus loin le réalisme, rendant un soft apte à flirter avec les hauts du classement. Il est temps maintenant d'arrêter de comparer les jeux de foots, mais de les juger pour leurs propres innovations et leurs propres mérites.



Un des aspects les plus importants des jeux de foot concerne la maniabilité et la façon dont la balle et les joueurs répondent. En appuyant une fois sur le bouton feu, vous pouvez shooter dans la direction pointée par le joystick, deux fois et votre joueur exécute un tackle. Tous les tirs et les passes peuvent s'éxécuter avec un effet en bougeant la manette juste après le tir. Pour les coups-francs, le joueur peut déplacer une ligne en pointillés pour choisir la courbe de son tir.

La vue du jeu est à peu près équivalente à ce que verraient des spectateurs placés dans les gradins derrière le gardien de but, et un peu en hauteur. Le scrolling est aussi fluide qu'on pouvait l'espérer, on ne voit qu'une petit portion du terrain, mais un radar est inscrit à l'écran avec les joueurs repérés par des points de couleur en mouvement. Il est bien sûr possible de supprimer le radar.

Au début du jeu, vous décidez de commencer un match amical, de regarder une démo ou de participer à un tournoi. Il y a 64 équipes internationales, vous choisissez la votre et par-



tests

tez pour un tournoi en 6 rounds. Les autres équipes sont choisies par l'ordinateur. Il est bien sûr possible de joueur contre un ami ou contre l'ordinateur, au choix. Il ne reste plus qu'à choisir les conditions météo, qui influent sur l'état du terrain, avant d'entrer au cœur de l'arène.

L'ordinateur est un sacré challenger, et au cours des premières parties, vous utiliserez sûrement beaucoup l'option ralenti pour regarder quelques uns des plus beaux coups, des plus belles actions de l'ordinateur, image par image. Dans de très nombreux jeux de foot, vous n'avez pas assez de puissance pour faire des passes ou pour tirer, cette lacune a été comblée ici.









testé sur AMIGA par Seb

Puisqu'il faut comparer les jeux de foot à Kick Off, tradition oblige, sachez que Striker l'emporte dans ce duel de programmes. Ici les sprites sont de très bonne taille. Vous dirigez aussi le gardien de but pendant les engagements et les penalties. Il est possible de faire des têtes plongeantes, des tirs en cloche et je suis content d'avoir déjà exécuté un retourné dans les buts. Les scores et le temps affichés en permanence à l'écran vous rappelleront que vous n'êtes pas sur le terrain pour rigoler. Le seul concurrent de Striker est Sensible Soccer, testé dans ce numéro d'ailleurs. Mais arrêtons là les comparaisons, et prenons plaisir avec les produits qu'on nous met entre les mains. Seul élément faisant défaut à Striker, il manque le pop-corn quand on regarde une démo de l'ordinateur.

GRAPHISME 17 SON 12
ANIMATION 18 MANIABILITE 18
93%
Disponible sur AMIGA.

LIVERPOOL F.C.

Un outsider entre dans la compétition qui oppose les éditeurs sur les terrains de football micro, il vient de chez Grandslam.



L'équipe de programmation d'Arc Development a fait vraiment du bon boulot sur ce soft, et l'éditeur a réussi un bon coup en associant le très grand nom de Liverpool à son soft. Beaucoup de jeux utilisent des noms de personnalités uniquement pour la pub, sans que ce choix ait une quelconque influence sur le jeu. Dans Liverpool F.C. ce n'est pas le cas, la liste officielle des joueurs de l'équipe est intégrée dans le soft, et quand vous choisissez les joueurs, des images digitalisées de leurs tronches apparaissent. Des sous-menus permettent d'obtenir les caractéristiques de chaque joueur, pour avoir un rapide coup d'œil sur leur forme du moment. Assignez une position à chaque joueur, choisissez une formation tactique et vous pouvez entrer dans le match lui-même.



Le joueur peut déterminer la consistance du terrain, la durée d'un match et la catégorie de compétition: championnat ou matchs de coupe. Une option intéressante permet de se familiariser avec les commandes, l'entraînement. Votre équipe se retrouve toute seul sur le terrain, vous pouvez faire des essais sur les passes, les tirs et les déplacements sans être dérangé. Une autre option permet de régler l'aftertouch, sur ON le joueur doit faire preuve de beaucoup de maîtrise pour courir avec le ballon.

Le jeu est maniable et répond aux commandes standards qu'on a l'habitude de trouver dans ce genre de softs. Avec un peu d'entraînement, vous serez bientôt capable de détourner la balle, de tackler, et d'executer autres actions brillantes. Certains shoots demandent différentes puissances de tir, notamment pour les corners; ceci a été restitué grâce à l'utilisation d'icônes et grâce à la gestion du temps de pression sur le bouton feu.

La vue proposée se trouve juste derrière et au dessus du joueur et se déplace verticalement. Autre aspect très agréable du soft, la taille des sprites, les plus grands jamais vus dans ce domaine. Les sprites se déplacent avec fluidité, leur démarche, leur course est impressionnante, le jeu répond vite et les personnages sont très maniables. Les réglages du niveau de l'ordinateur ont été soignés, et celui-ci ne vous écrasera pas quand vous débuterez, vous laissant progresser à votre guise.

Les rebonds de la balle sont très réalistes. En mode deux joueurs, l'ordinateur joue aussi bien que les joueurs humains, il adapte son jeu pour les personnages que vous ne contrôlez pas.



testé sur AMIGA par Derek de la Fuente

Grandslam tient avec Liverpool F.C. un soft de qualité. Les possibilités de sauvegarde, les statistiques, les classements, tout cela devrait combler les nombreux fans de simulations de football. La présence de l'arbitre sur le terrain est assez remarquable et celui-ci est bien décidé à faire respecter les règles.

Il y a de très nombreuses simulations de football sur le marché et déterminer lequel est le meilleur n'est pas toujours évident, et ceci pour plusieurs raisons. Certains préconisent le réalisme, comme Liverpool F.C., et tentent d'afficher les sprites les plus gros avec les meilleures animations possibles, tandis que d'autres, comme Sensible Soccer, essayent de mettre le plaisir de jeu plus en avant, le côté amusant d'une compétition. Tout cela est affaire de goût, un joueur peut préférer le réalisme à l'amusement, et vice-versa. Les notes tiennent donc compte des capacités techniques de chaque logiciel, mais aussi des goûts du testeur (ou des autres membres de la rédaction).

GRAPHISME	**17**	**SON**	**16**
ANIMATION	**17**	**MANIABILITE**	**17**

89%

Disponible sur AMIGA

GRAND PRIX UNLIMITED

Le meilleur soft de F1 du moment. Merci Accolade.

TEST DE DERNIERE MINUTE
ous avons reçu e test au tout rnier moment, juste avant impression du agazine, ce qui plique qu'il ne soit présenté u'en une seule age alors qu'il méritait bien deux.

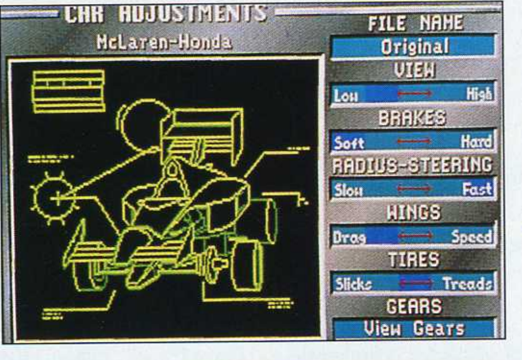
Grand Prix Unlimited semble avoir été programmé pour lutter contre Formula One Grand Prix de Microprose (qui sortira sur PC à la fin de l'année). Le soft d'Accolade offre autant de vitesse, mais avec quelques éléments en plus qui devraient enchanter les fans de courses de voitures. Le jeu est entièrement en 3D et vous place à l'intérieur de la voiture. Vous pouvez modifier votre véhicule, en respectant les règles de la technologie, pour tenter de devenir l'homme le plus rapide sur 4 roues. Des images digitalisées viennent agrémenter les images vectorielles pour donner plus de réalisme.

De nombreux réglages très précis sont possibles sur votre voiture, qui sera d'ailleurs une Ferrari, une McClarren, une Williams/Honda ou autre, au choix. Vous pouvez définir les vitesses, les pneus, les freins, la position de la voiture. Sur chaque écran de réglage, une vue de la voiture en 3D fils de fer est affichée, et plus vous soignez les réglages, plus la voiture sera performante, comme dans la réalité. Vous pourrez aussi ajuster les ailerons, la suspension, la direction... Le programme a été réalisé par Tom Loughry, qui avait gagné de nombreuses récompenses pour Test Drive III, prix du meilleur graphiste, vous pourrez constater que dans Grand Prix Unlimited, de nombreux détails graphiques ont été portés sur les véhicules, détails que l'on a pas l'habitude de voir dans ce genre de programmes, toujours par soucis de réalisme. Certaines mauvaises conditions météorologiques sont présentes dans Grand Prix Unlimited, vous pourrez ainsi voir la pluie commencer à tomber, ce qui augmente grandement la difficulté de conduite, vous devrez alors vous rendre au stand pour changer les pneus et en prendre de plus adaptés. Pour apporter un plus au logiciel, vous pouvez admirer des ralentis de l'action à tout moment, le magnétoscope permet aussi faire passer la même séquence de nombreuses fois, de passer en arrière ou même de figer l'image. Cette option est extrêmement amusante quand on se crashe dans les décors.



L'option la plus originale est celle qui vous permet de créer vos propres circuits grâce à toutes les possibilités de l'éditeur. Vous pouvez modifier des circuits déjà existants, ou en créer de toutes pièces, la complexité de la piste ne dépend que de votre ambition de pilote. Une fois la piste tracée, vous pouvez placer divers éléments comme les barrières ou les arbres. Sur le bord de la route, ou même sur la route. Les options de base du jeu proposent 6 circuits, 5 voitures de Formule 1, plus la possibilité de faire un tour de reconnaissance du circuit avant de démarrer la course, afin de mémoriser les difficultés qui vous attendent.





testé sur PC par Derek de la Fuente

Après le chargement du programme, vous avez la possibilité de vous lancer dans une course toute simple, vous pouvez tracer un circuit ou vous inscrire pour le championnat. Le joueur détermine le nombre de tours de piste à effectuer, fait un tour de circuit pour visualiser ce qui l'attend, et la course peut démarrer.

La premier chose qui frappe est sans conteste la vitesse du programme, tout bouge très vite, et il faut un peu d'entraînement pour bien manipuler le véhicule. En plus des informations qui se trouvent sur l'écran (vitesse, temps,...), vous pouvez accéder à d'autres éléments en appuyant sur les touches de fonction. la meilleure option est sans aucun le ralenti qui montre une plus large portion du circuit, l'image est alors tout simplement époustouflante. Si vous vous plantez dans le décor, vous verrez alors les flammes sortir de votre véhicule, et grâce aux options vous pourrez admirer ce magnifique tableau sous plusieurs angles.

Cette suite à Grand Prix Circuits respire bon l'excellent soft, et il vous faudra pas mal de temps pour en faire le tour. Graphiquement superbe, peu impressionnant côté sons mais tellement parfait au niveau de la rapidité et de la vitesse, ce qui est le plus important dans ce genre de jeu, que Grand prix Unlimited ne peut que séduire. Se retrouver sur des circuits connus contre 20 autres véhicules est une expérience plutôt intéressante, non?

GRAPHISME	18	SON	14
ANIMATION	18	MANIABILITE	17

93%

Disponible sur PC

tests



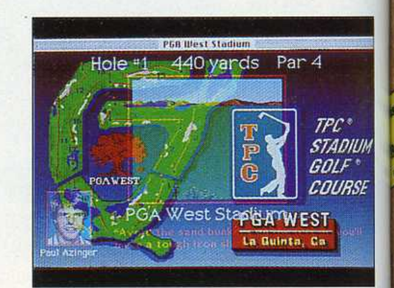
PGA TOUR GOLF

Attention à la balle de golf !

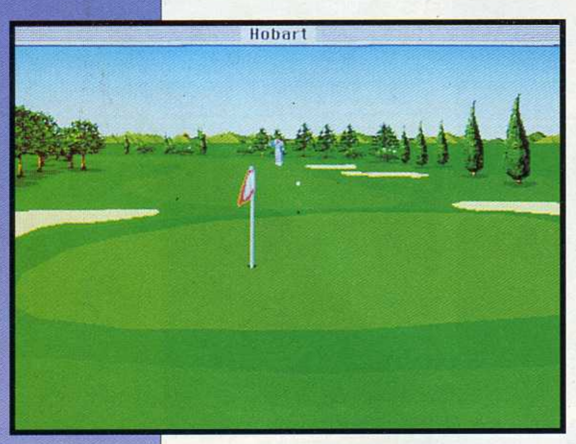
Quelle balle de gol... gloups ? Celle de Electronic Arts bien entendu.

C'est un jeu de golf qui permet de jouer au golf. On y choisi ses clubs de golf, son terrain de golf, ses adversaires au golf et le type de jeu de golf que l'on souhaite. Au choix, tournoi ou entraînement au golf. Bon, allons-y pour un petit rappel des règles et subtilités de ce sport.

Créé dit-on par les écossais, voilà des siècles, qui l'inventèrent en jouant avec les têtes de leurs ennemis (on dit la même chose du Polo), le jeu de golf consiste à mettre une baballe dans un trou trou en un minimum de coups appelé "par". Exemple: au début de 36 trous, j'ai fais un par 3. Les anglais s'étant emparé de la chose, le golf bénéficie de complexifications dignes d'un art japonais: on dispose d'une "série" de Club séparé en deux catégories: les fers et les bois, plus d'un ou deux succédanés de râteaux sur lesquelles nous reviendrons (prudemment, parce que le gag du râteau commence à dater). Les clubs en bois, en raison de leur mollesse relative, permettent d'envoyer la balle beaucoup plus loin que ceux en fer. Dans les deux cas, on les différencie par leur numérotation, les chiffres les plus bas étant les plus costauds (le 1 wood lance plus loin que le 3 wood). Le premier lancer d'un parcours se fait avec le Putter Wood. Parfois, il arrive que la balle se retrouve dans le sable d'un "bunker" (étendu sablonneuse creusée dans le green) ou dans le "faireway" (bord du green dont le gazon est plus haut), par exemple lorsque le vent ou l'inclinaison du terrain a modifié vos calculs balistiques (PGA gère le vent et l'inclinaison du terrain). Dans ce cas, on utilise un "Sand Wood" pour se sortir d'affaire. Ce club particulier est un hybride de pelle à tarte et de couteau à poisson emmanché d'un long cou. En ce qui concerne le large bec, il faut plutôt regarder du côté du "putter", club destiné à pousser la balle dans le trou lorsqu'on s'en est suffisamment rapproché. Ceci fait, on passe au trou suivant, et ce jusqu'à la fin du parcours. Ensuite, le perdant offre un coup à boire au Club House, ce qui clôt la partie et ce test. Parfois le perdant n'offre pas de coup mais de toute façon je n'ai rien à rajouter.









testé sur MAC par Moulinex

Bravo! ce logiciel fonctionne aussi bien en monochrome que sur un Mac couleur, ce qui n'est pas très habituel. En effet, pendant longtemps, les jeux Mac s'en sont tenu au mode monochrome à l'époque où le marché n'était pas florissant dans ce domaine. Depuis l'arrivé de configurations couleurs d'un prix raisonnable, les éditeurs boudent le "bon vieux Mac" et seul les possesseurs de matériel haut de gamme profitent de ce nouvel engouement pour les jeux. Graphiquement, le logiciel est très lisible, entendez par là que le graphisme, très "ligne claire" dans sa conception donne l'impression d'assister à un dessin animé sur le golf. Il faut dire que grâce à cet abandon de la mode voulant que tout jeu de golf digne de ce nom soit réalisée en images digitalisées et terrain en 3D fractale, PGA bénéficie d'animations extrêmement rapides et très fluides. La bande son (cui-cui printaniers, coup de fouet du Swing et bruit de la balle) est agréablement discrète. Pour l'anecdote, ajoutons que cette application fonctionne en permanence une fois lancée, y compris lorsqu'on retourne sur le bureau. En ce qui concerne les commandes, on se sert d'une barre permettant, au premier clic, de commencer le mouvement de lancer et au second, de lancer. Rien à redire.

GRAPHISME	15	SON	14
ANIMATION	15	MANIABILITE	16
NOTICE VF	15	MINIMUM	-



Disponible sur PC, MAC.
Vu et dispo à la FNAC

tests

JOUER A LA POUPEE PEUT ETRE DANGEREUX...

ble sur PC avec manuel français.
t disponible sur PC et AG
ersion française !

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2

36 15 UBI

distribué par
UBI SOFT
8/10 Rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois





"Je pensais en avoir fini avec le fantôme du pirate LeChuck. J'avais tort...Combien de fois ce vieil imbécile obèse pouvait-il mourir? Les autres pirates me disent qu'il n'y a pas d'échapatoire. "Si LeChuck veut ta mort, tu es mort." La légende dit que le trésor de Big Woop donne la clé d'une grande puissance. Je dois le découvrir avant que LeChuck ne me retrouve".

Extraits de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les années sur l'île aux singes"



Caractéristiques :

- graphismes scannés en 256 couleurs
- Ouais, de la musique reggae intéractive, mec !
- Vous pouvez mourir...de rire !
- Mode "facile"



ponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

LucasArts
Lucasfilm Games



SPACE QUEST IV

A peine arrivé d'Androméda, Roger Wilco repart en quatrième vitesse et dimension pour Xenon. Ils sont sans pitié, chez Sierra.



Comme nous l'apprend la présentation animée précédant l'histoire, Roger Wilco, poursuivi par la police temporelle, se retrouve à Xenon. Oh, pas le Xenon que nous connaissons tous, mais une ville en ruine, traversée d'émanations toxiques et d'habitants zombifiés. En fait, ce pauvre Roger est dans le futur. S'agit de ne pas traîner ici trop longtemps car le coin semble être envahi d'émanations toxiques, et de plus, la population zombifiée n'est pas des plus accueillantes. Prenez tout ce que vous pouvez, y compris le lapin animé de la pub Duracell, mais laissez tomber les explosifs qui vous empêchent de filer par l'égoût. A ce sujet, justement, fouillez bien l'endroit et ressortez par la plaque ronde après avoir récupéré du slim, foncez dans le vaisseau jaune (l'entrée est sous la roue), puis allez dans la base qui surplombe la ville. De là, direction pour Latex Babes of Estros. promenez-vous jusqu'à ce qu'un oiseau vous survole, descendez sur la droite. Dans le nid, fouillez le cadavre, sautez. Allez, je ne vous en dit pas plus sur la manière d'opérer. Ensuite, vous allez visiter une curieuse Galerie Marchande géostationnaire, vous travestir (jolie blondinette ce Wilco). Attention, il est obligatoire que vous sauvegardiez et conserviez jusqu'à la fin, la partie, juste avant d'acheter une prise de connection pour votre ordinateur. Vous comprendrez pourquoi. A part ce défaut, Space Quest IV est extraordinaire de drôlerie et d'invention, même si parfois les solutions des énigmes sont tirées par les cheveux. Il faut dire que passer d'une époque à une autre -c'est symbolisé dans le jeu par le changement de numéro de la version de Space Quest- est parfois très perturbant. Allez, un autre petit conseil: lorsque vous entrez dans un vaisseau temporel, regardez l'écran de commande. Si celui-ci comporte un code, prenez-en bonne note, le code en question vous permettra de retourner d'où venait l'engin. Bon plan, pendant le jeu, quelques scènes d'action permettent de se dérouiller les touches de curseur: vous pouvez jouer à Space Chicken, jeu d'arcade stupide, fabriquer des hamburgers au Monolythe Burger (on retrouve d'ailleurs cet aimable établissement dans Jones in the Fast Lane) et faire du Skateboard futuriste. Les deux premiers jeux n'ont aucune incidence sur le déroulement de la partie. En revanche, le Skate vous servira à vous échapper...







testé sur MAC par Moulinex

Graphiquement, c'est superbe lorsqu'on reste en mode petite fenêtre mais un peu pâteux en plein écran. Les animations, elles aussi, se ressentent du changement de taille. A noter que les scrollings sont, dans ce cas, catastrophiques. En ce qui concerne le son, c'est superbe. Sierra oblige, l'ergonomie est impeccable puisque tout se joue à la souris. Pour fonctionner, ce jeu requiert 2 Mo de RAM.

GRAPHISME	**16**	**SON**	**15**	**92%**
ANIMATION	**14**	**DIFFICULTE**	**16**	
NOTICE VF	**16**	**MINIMUM : LECTEUR HD, MAC COULEUR**		

VU ET DISPO A LA FNAC, disponible sur MACINTOSH, PC.

COOL CROC TWINS

Des crocodiles souriants et un peu cinglés se sont laissés enfermés dans les tableaux d'Arcade Masters.

Punk Croc et Funk Croc sont deux jumeaux crocodiles. Depuis toujours nos deux amis s'entendent à merveille.

Funk: Rentre chez ta reum'. Tu veux qu'j'te latte la teuté?

Punk: Vas-y, essaye un peu pour voir. Tu vas encore pleurer maman, comme la dernière fois, quand j't'ai mordu l'oreille.

Funk: mmmmnhaaaaa, z'y ave, j'ai même pas pleuré ma reum', tu racontes du popi!

Nos deux héros sympathiques ont une amie, Daisy. Tous les trois ils s'amusent comme des petits fous.

Funk: Laisse béton, Daisy c'est ma pineco à oime.

Punk: Ah! Ah! Laisse-moi rire, t'as vu la gueule que t'as avec ta casquette?

Malheureusement Daisy s'est retirée dans un couvent, et nos deux amis bien sympatiques, oh ça oui, vont tout faire pour la rejoindre. Pour cela, ils devront traverser 60 tableaux remplis de pièges et de monstres. Heureusement, les deux Cool Crocs, qui sont les meilleurs amis du monde, rappelons-le, s'entraident comme deux frêres qu'ils sont.



PC

Punk: Pousse-moi pas! Tu vois bien qu'il y a un monstre juste devant!

Funk: T'es donbi, t'as les cottecho, je l'savais bien qu't'étais un yartrou.

Punk: Chui pas un trouillard, mais j'ai pas envie de foncer dans ce monstre, c'est tout.

Chaque tableau comporte plusieurs lampes, chacune avec trois ampoules. Pour passer au tableau suivant, les amis Cool Crocs doivent allumer toute les lampes. Et comment on fait pour allumer une lampe? Très simple, on fonce dessus.

Funk: Aïe! J'm'ai cogné sur la peulam.

Punk: Ouais! On a fini le tableau, c'est grâce à moi! Daisy sera fière de moi.

Funk: N'importe quoi, c'est pas grâce à toi, t'es un yartrou, c'est moi qui ai éliminé les monstres.Pis d'abord Zydai c'est ma pineco j't'ai d'ja dis!

Punk: Recommence pas, ou je t'en met une!

Funk: Essaye pour voir... Chui rieucu de voir ass! -PAF-

Punk: Ah! Ah! Ah! Ah! Ah! -PAF-



Amiga

testé sur Amiga par Seb

En voilà un jeu mauvais, il en faut bien quelques-uns de temps en temps. Le principe aurait pu être amusant, mais le résultat est sinistre, on s'ennuie à mourir. Les graphismes sont trop petits, il n'ont pas de charme, le jeu est peu maniable, les ennemis sont complètement abrutis et se déplacent au hasard, bref un ratage quasi complet.

GRAPHISME	10	SON	12
INTERET	06	MANIABILITE	11

45%

Disponible sur Amiga.

testé sur PC par Seb

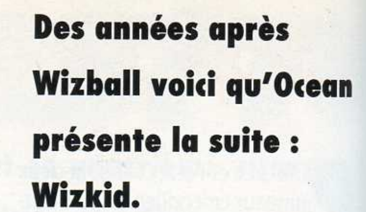
Malgré des fonds, des décors dans les tableaux, assez agréables, Cool Croc Twins ne présente guère d'intérêt. Les tableaux sont inintéressants, les ennemis n'ont aucune tactique et l'action est ultra-répétitive.Et pourtant je suis extrêmement amateur de ce genre de jeux plus ou moins casse-tête avec des plates-formes, des pièces à pousser ou à ramasser.

GRAPHISME	11	SON	12
INTERET	06	MANIABILITE	12

47%

Disponible sur PC.

WIZKID


Des années après Wizball voici qu'Ocean présente la suite : Wizkid.



Wizkid a une sacrée tronche, il ne passe pas tout à fait inaperçu. Remarquez, son père, Wizball, avait déjà ce teint vert et cette forme parfaitement ronde, et lui aussi rebondissant un peu partout. Il peut être fier de son fils, lui qui est si fier de son père, le héros, comme il l'appelle. Il y a des années, Wizball avait délivrer tout un monde de la tristesse, un magicien avait dérobé toutes les couleurs, et la nature toute entière était grise. Wizball était intervenu et avait remis les choses à leurs places. Malheureusement, le magicien en question est extrêmement rancunier, et cela fait des années qu'il prépare sa vengeance, qu'il prépare un plan pour enlever Wizball. Il a mis le plan en action hier, et il a marché. Wizkid risque bien d'être orphelin tout-à-coup, il doit vite intervenir.

Le jeu commence dans l'école militaire où Wizkid étudie depuis des années. Son chef instructeur lui explique les derniers petits détails dont il aura besoin avant de partir combattre tout seul. Wizkid a suivi un entraînement exceptionnel, et maintenant il maitrise de nombreuses techniques de combat. Il peut faire rebondir des briques ou des objets sur sa tête, et les envoyer sur ses ennemis. Il peut saisir des objets entre ses dents, et, en visant bien, il expulse ses adversaires hors de ce monde. Pour cela, il doit d'abord récupérer des options: un nez rouge ridicule pour faire rebondir les objets, et un dentier pour les saisir. Ces options seront cachées dans certaines briques qu'il trouvera dans les tableaux qui l'attendent.

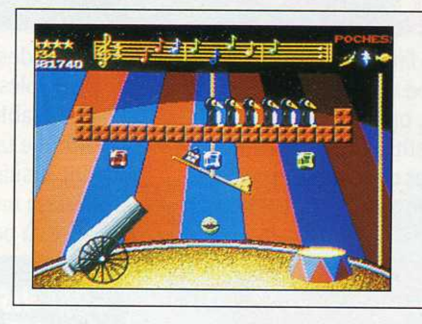


Tout un tas de mondes loufoques sont sur le chemin qui mène au château de Zark où est enfermé son père. Chaque monde est composé de nombreux tableaux où les ennemis abondent et tentent de faire disparaître toute l'énergie de Wizkid. Pour passer d'un monde à l'autre Wizkid doit délivrer des chatons, ces petits êtres tout mignon lui seront nécessaire pour atteindre le château de Zark. En effet, ce sont les chatons qui rameront dans la barque qui mène sur l'île de Zark.

Pour délivrer les chatons, Wizkid doit jouer des airs de musique. Une partition est affichée en haut de l'écran, les notes sont vides et chaque note peut avoir la couleur rouge, jaune, verte ou bleue. Quand il tue des ennemis, Wizkid réussit parfois à faire apparaître des bulles de couleur, il ne reste plus qu'à foncer sur la bulle pour délivrer une note de même couleur qui prend sa place sur la portée.

Une fois toutes les notes ramassées, l'air se joue, les notes tombent et provoquent une pluie de pièces de monnaie. Cet argent, Wizkid doit le ramasser, c'est ce qui lui permet d'acheter des objets ou des étoiles supplémentaires (les étoiles symbolisent l'énergie, il y a 5 étoiles par vie, et Wizkid perd une étoile à chaque contact avec un ennemi).

Pour avancer dans le jeu, Wizkid fonce donc dans tous les objets des tableaux, en s'arrangeant pour qu'ils rebondissent sur les ennemis, ce qui fait apparaitre des bulles, qui libèrent des notes, qui composent les musiques, qui elles-mêmes font apparaître les chatons. Ensuite, Wizkid passe au monde suivant.





Notre jeune héros ira donc de Sunset Wizovard, aux régions dévastées d'une île contaminée par la pollution, puis Wizkid se rendra sur une prison, et dans un cirque, et dans plusieurs autres mondes bizarres, en passant par le château de Zark.

Les objets que Wizkid achète servent pour les phases un peu plus aventure du jeu. Wizkid peut en effet se transformer, et récupérer des jambes et des bras. Ainsi, il peut manipuler certains objets du décors et,



par exemple, rentrer dans le puits du premier monde. Dans ces phases des énigmes se présentent à lui, et Wizkid doit trouver le moyen de les résoudre à l'aide des objets qu'il a en sa possession.

Des petits jeux plus ou moins étranges peuvent venir en interlude pendant la partie, comme ce jeu proche des mots-croisés où vous devez placer des mots sur une grille en faisant coincider des lettres. Ces énigmes sont en temps limité, et réussir un défi comme celui-là rapporte une somme d'argent tout à fait intéressante.

Wizkid a pas mal de boulot devant lui, les tableaux sont très nombreux et s'enchaînent à l'infini jusqu'à ce qu'il meurt ou qu'il passe au monde suivant. Espérons qu'il réussira à délivrer Wizball avant qu'il ne soit trop tard. Juste avant s'il le faut, quelques secondes, pas plus.















testé sur AMIGA par Seb

Les concepteurs de Wizkid ont du se faire sacrément plaisir. Ce jeu est complètement cinglé, loufoque, tordu et surtout amusant. Techniquement, il n'y a pas d'exploit particulier, si ce n'est la présence de beaucoup, beaucoup de sprites en même temps à l'écran, animés, en plus, et certains d'entre eux sont de bonne taille. Les graphismes sont très colorés et bien dessinés. Le personnage est parfaitement maniable et l'action est fluide.

Wizkid est un jeu étrange tout de même. Ce n'est pas un casse-tête, ce n'est pas un jeu d'arcade, pas vraiment un jeu d'aventure, juste un jeu bizarre. Passer d'un tableau à l'autre n'est pas vraiment difficile, le joueur est très libre, et rapidement, sans s'en rendre compte, on est pris dans le jeu, et on reste accroché pendant de nombreuses parties de suite.

Chaque monde est accompagné par une musique différente, à chaque fois de très bonne qualité sonore, avec parfois de petites digits. Des bruitages sont là aussi pour vous guider et vous informer sur la progression des évènements. Quand le joueur termine une partition, la musique représentée est réellement jouée, à chaque fois c'est une petite musique extrêmement connue de tous.

Une suite qui perpétue bien l'ambiance du premier épisode, créant un soft amusant, prenant et inclassable.

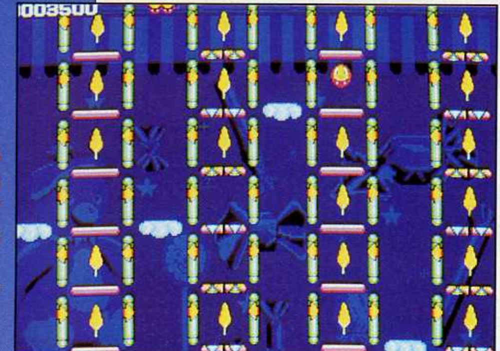
GRAPHISME	**15**	**SON**	**16**
ANIMATION	**15**	**MANIABILITE**	**17**

88%

Disponible sur Amiga.

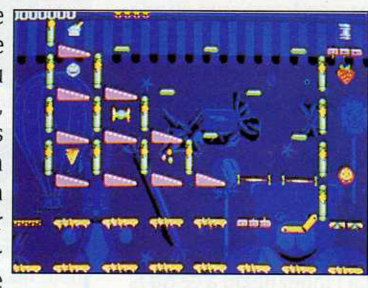
BUMPY'S

La star du bond, ce n'est pas James, mais c'est chez Loriciel!

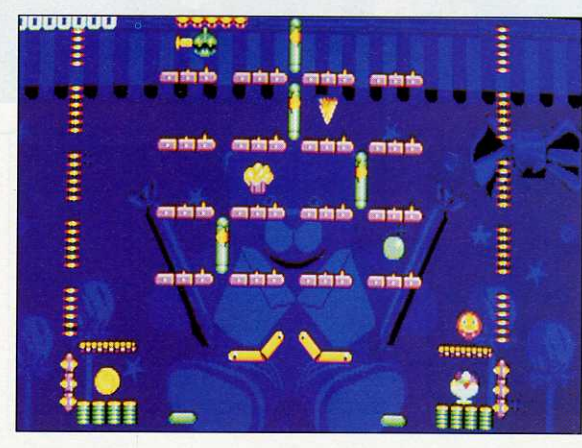


Il n'y a pas toujours trente-six passages pour parvenir à vider l'écran des divers objets à ramasser. Une seule véritable voie à suivre, celle de la réflexion!

Qu'est-ce que Bumpy's...? Bumpy, c'est une petite sphère orange, tout droit échappée de Roland-Garros semble-t-il, qui a pour habitude de rebondir tout le temps sans jamais s'arrêter, faisant à chacun de ses "pas" un bruit du genre "schpong! schpong!". Pour cette petite boule, la mission est simple, parcourir un centain nombre de tableaux répartis sur neuf mondes et d'y collecter les diverses friandises et cadeaux qui se trouvent éparpillés un peu partout. De plate-forme en plate-forme, avec force bonds et rebonds, Bumpy devra traverser des tableaux entiers truffés de pièges. N'allez pourtant pas croire qu'il s'agisse d'un stupide jeu d'action! Oh! que non comme l'a si bien dit Tarzan en appelant son animal familier favori, Cheeta. Pour franchir tous ces tableaux, il va falloir réfléchir! Si le mot réfléchir vous choque -ce qui peut arriver surtout en plein mois de juillet- remplacez le par "briller en faisant montre d'une intelligence hors du commun", car des neurones, il va en falloir, surtout dans les derniers niveaux où l'on passe des heures entières à chercher le moyen de passer sans mourir ou à se retrouver bloqué, auquel cas il ne reste que le suicide! Les pièges rencontrés seront de nature diverse. Il y aura, entre autres, des poutres glissantes, des téléporteurs vous projetant sur des pointes, des passages à sens unique, des plates-formes qui se désintègrent dès que vous y avez rebondi, ou encore, d'autres plates-formes ayant la bonne idée de n'apparaître que lorsque vous arrivez dessus! Vous le voyez à ce bref aperçu de la situation, la variété ne manque pas! Imaginez le nombre de situations réalisables! Plus de quarante sortes de poutres, horizontales ou verticales! Côté manipulation, vous décidez de la hauteur du rebond et de sa direction, si direction à prendre il y a. Eh oui! Il faudra aussi de bons réflexes pour ne pas tourner au mauvais moment et se ramasser le nez sur une planche de pointes! Si tout cela est encore trop facile pour vous, vous pourrez, en fonction du niveau de difficulté, accroître la vitesse de la balle qui, rebondissant de plus en plus vite, vous laissera de moins en moins de temps pour effectuer vos manoeuvres. Côté réflexion, ça risque d'être de la formule 1!



Les dangers peuvent aussi se présenter sous la forme de petits monstres volants. Un seul contact avec eux et vous pourrez reprendre le tableau de A à Z.



La précipitation ne sera certainement pas le meilleur moyen de s'en sortir, l'essentiel étant de repérer le chemin le plus sûr. Décomposez votre temps ainsi : 50% de réflexion, 50% d'action.

testé sur PC par T.S.R.

Face aux Eternam, Dune, Ultima Underworld et autre Epic, voici un sympathique jeu d'action/ réflexion qui, sans prétendre rivaliser avec les jeux précédemment cités, ne s'en tire pas si mal que ça. Le principal atout de ce jeu est peut-être sa simplicité. Simplicité qui se retrouve aussi bien au niveau des graphismes, de la bande sonore, des principes du jeu en lui-même, qu'au niveau de la manipulation. Cette sobriété générale permet à ce jeu de se mettre à la portée d'un public bien spécifique qui se compose des moins de 12 ans, des plus de 30 ans et des (hélas, trop rares) joueuses qui sauront apprécier l'aspect de réflexion posée qu'apporte le jeu. De difficulté croissante, et cela, de manière très progressive, Bumpy's possède toutes les caractéristiques du jeu destiné à "l'apprenti joueur". C'est comme ça, il faut bien commencer un jour! Quant à tous les autres, ceux habitués aux aventures hautes en couleurs d'un Monkey Island II, d'un EOB2 ou même encore d'un Humans, bref, tous ceux qui aiment en avoir plein la vue et plein les oreilles, il y a peu de chance qu'ils se laissent séduire par un jeu qui n'a que le défaut de ses qualités : son excessive sobriété.

GRAPHISME	11	SON	12
ANIMATION	12	MANIABILITE	16

55% SELON PUBLIC

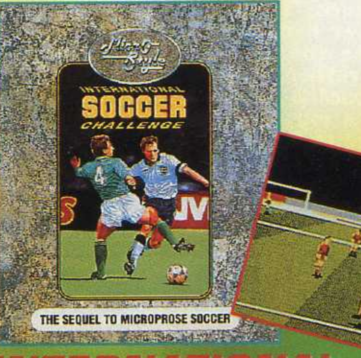
75% SELON PUBLIC

Disponible sur PC, CPC et ST.



JPP's Goal Busters

Jean-Pierre PAPIN



INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

- Entrez dans l'un des seize meilleurs clubs mondiaux et affrontez les meilleurs joueurs du globe.

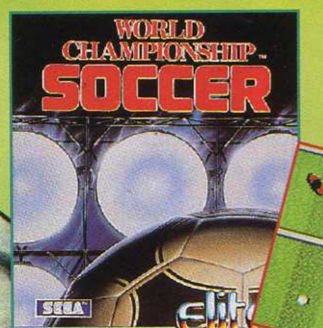
© Microprose software Ltd.



KICK OFF 2

- Comme lors d'une partie de football réelle, Kick Off 2 exige du savoir faire pour contrôler le ballon, que ce soit pour le passer, dribbler, ou shooter.

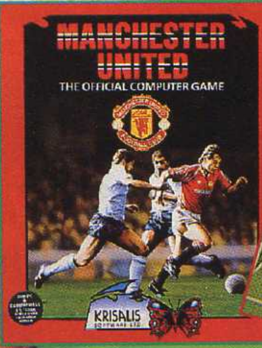
© Anco Software Ltd.



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

- Entrainez vous et vous serez alors prêt à vous qualifier contre les six équipes qui rêvent toutes de se retrouver en finale !

© Sega Entreprises Ltd .
All rights reserved.This Game has been manufactured under licence from Sega Entreprises Ltd, Japan.
© Elite Systems Ltd.



MANCHESTER UNITED

- Entamez la saison avec une équipe en pleine forme, sans aucune suspension de joueurs ! C'est un luxe auquel peu de capitaines d'équipe ont droit actuellement...

© Krisalis Software Ltd.

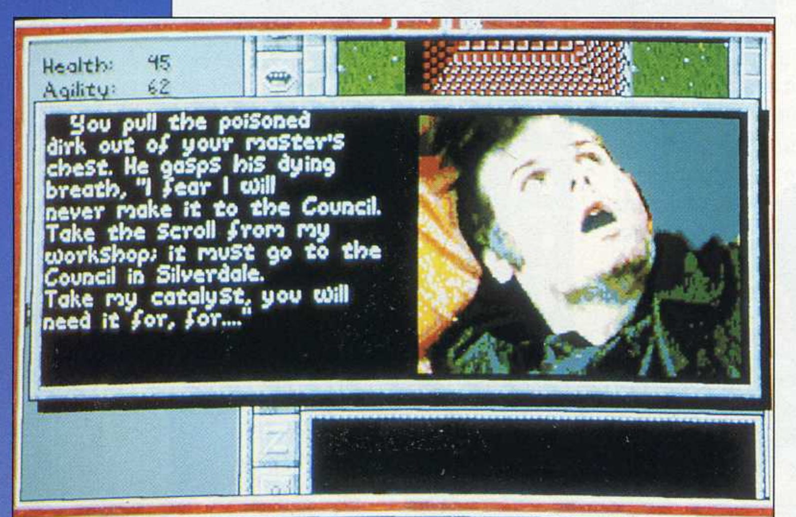
SUR AG - ST ET PC

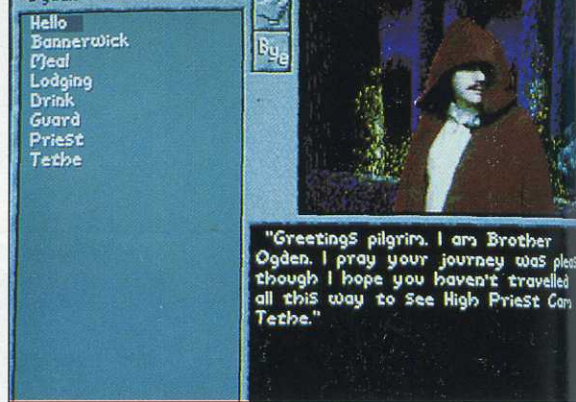
UBI SOFT
Entertainment Software

UBI SOFT
8-10 rue de valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél: (1) 48 57 65 52 ou 36-15 UBI

PROPHECY OF

Même si l'on regrette le style Beholder, ce nouveau SSI est beaucoup plus beau que le précédent.



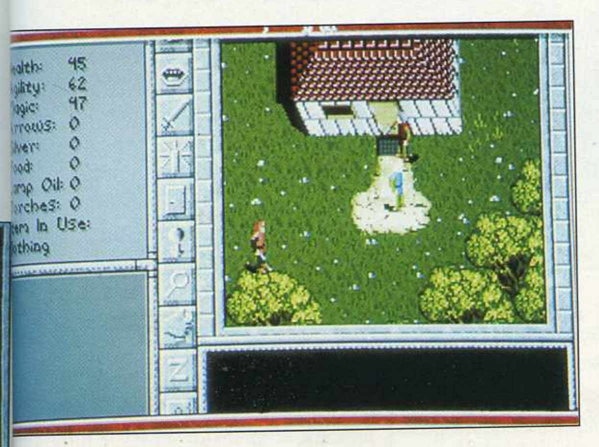


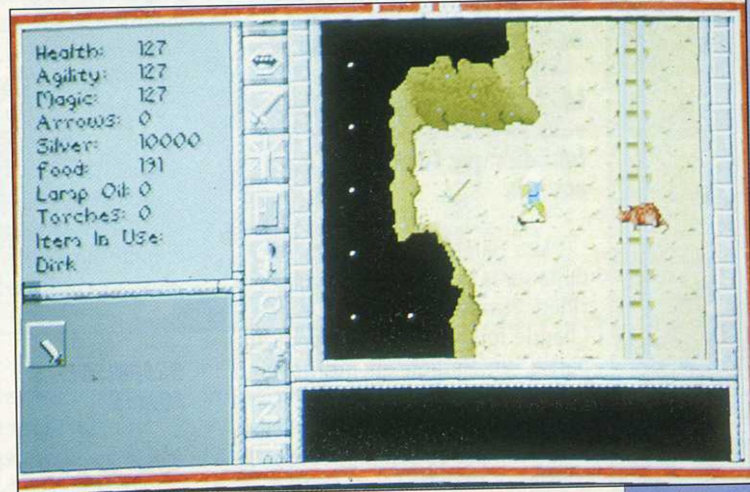
En début de partie, vous allez rendre visite à votre Maître afin de tirer de lui l'enseignement permettant de devenir un grand magicien. Hélas! Alors que vous arrivez non loin de sa demeure perdue dans les bois, et qu'il s'avance sur le pas de la porte pour vous accueillir, un personnage surgit de l'ombre et lui lance un stylet empoisonné. Vous vous précipitez à sa rescousse mais il est déjà trop tard et le poison imprégnant la lame a fait son oeuvre. Le Maître meurt dans vos bras après vous avoir confié un parchemin. Il s'agit du Manuscrit de la prophétie de Berrin. Ce texte, qui traite d'une légende ancienne, prétend que l'ombre va bientôt s'abattre sur votre monde. Vous devez à tout prix le remettre au Conseil de Silverade avant qu'il ne soit trop tard. Naturellement, il ne s'agit là que de la première partie de l'histoire, car une fois l'objet amené à destination, le Conseil des Magiciens vous confiera une mission encore plus périlleuse puisque vous devrez vous-même combattre l'Ombre qui les tient sous sa domination...

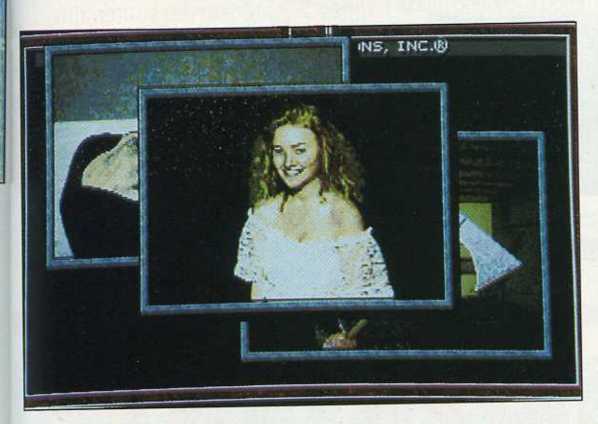
Bénéficiant d'une présentation plus ergonomique (voir fiche technique), ce logiciel vous permet de contrôler un seul personnage. Les combats, plus dynamiques, gagnent en détails mais surtout, l'aventure gagne en profondeur car en de nombreux lieux, il sera possible de converser avec des PNJ. La magie permet de lancer douze sorts différents. C'est peu, mais avec l'expérience, nous savons tous qu'il n'est pas nécessaire d'en posséder beaucoup plus, d'autant que parmi ceux-ci, on trouve quelques originalités: Lamia par exemple, qui vous permet de prendre et garder des points de vie à votre adversaire ou Memoria et Repeter, le premier consistant à laisser une marque magique dans un lieu afin de pouvoir, à l'aide du second, s'y téléporter par la suite. Naturellement, en début de partie, vous n'avez aucun sort et c'est seulement pendant la quête, que la découverte de scroll ou la rencontre de personnages vous permettront d'en acquérir.



THE SHADOW









testé sur PC par Moulinex

A l'époque de Eyes of Beholder, SSI -se disait-on- commençait à faire de bons logiciels. Survint ensuite une sombre période, d'autant plus affligeante quand on connaissait leurs capacités. Heureusement, Prophecy of the Shadow est une petite révolution puisqu'à la présentation habituelle ont été rajoutées de nombreuses scènes dynamiques digitalisées, parfois animées. Ce jeu, qui vous permettra de jouer une cinquantaine d'heures, est, de plus, assez différent du reste de la production car la fenêtre affiche un décor dans lequel le personnage se déplace en simili 3D, en vue de haut. Graphiquement, la qualité d'affichage est bonne et rappelle Ultima V et VI. La vitesse de déplacement, hélas, est un peu lente et la souris ne se déplace pas assez rapidement. Côté son, rien à redire, on a droit au panachage habituel de musiques Adlib et de sons digitalisés. A propos de musique justement, même remarque qu'en ce qui concerne Epic, c'est un pompage intégral: crédité au nom de Deane Retting (avec remerciements à Creative Lab !), le morceau de Prophecy est en réalité "La Grande Porte de Kiev", tiré des "Tableaux d'une Exposition" de Moussorgsky, musicien classique réaliste classé dans les "Modernes" (fin du 19ème). Si l'on était au Monde de la Musique, j'en aurais profité pour vous dire que "Tableaux..." a été réorchestré par Ravel mais je ne le ferai donc pas. Sérieusement, je trouve assez minable de la part d'éditeurs de logiciels de pirater des morceaux de musique sans citer l'auteur, sous prétexte qu'ils sont du domaine public. Cela dit, n'en profitez pas pour pirater à votre tour, ce qui est mal l'est pour tous. Ce que je peux être moraliste quand je m'y mets!

L'ergonomie du jeu, excellente, utilise pleinement les capacités de la souris et tandis que les ordres courants se font en cliquant directement (déplacement, combats), une barre d'icone permet d'ouvrir les portes, de lancer des sorts, etc. Bref, voilà un renouveau dans la continuité qui devrait relancer l'intérêt pour les jeux SSI, intéressants jusqu'alors, mais préhistoriques dans leur présentation.

GRAPHISME VGA	15	SON S.BLASTER PRO	16
ANIMATION	14	DIFFICULTE	17
NOTICE VO	12	TAILLE: 8 Mo	



DISPONIBLE SUR PC

BARGON ATTACK

EDITEUR:COKTEL VISION
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°17
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC, ST

Les Bargons attaquent la terre et vous ne pensez qu'à jouer ? Il faut dire que Coktel fait tout pour ça.

Les Bargons, qui se sont introduits sur la terre par le biais des jeux vidéo, envahissent tous les médias. Chaque fois qu'un joueur perd une partie, un Bargon en profite pour "prendre la voie" et débarquer. Dans ce jeu, vous incarnez un joueur s'étant rendu compte du complot. A vous de le déjouer. Graphiquement, cette version est assez jolie. Hélas (c'est surtout la faute de l'Amiga), les déplacements des personnages et même du curseur sont lents. La bande son, superbe par moment, est très discrète pendant le jeu. Reste le scénario, assez original, et l'interactivité du jeu, proche du système Sierra et compagnie, qui permet à l'utilisateur de progresser dans la partie, de façon très intuitive en utilisant la souris. Comme à son habitude, Coktel a apporté le plus grand soin à la conversion d'un de ses produits. Bonne nouvelle, enfin, la grille de protection est dorénavant agrafée et pliée comme un petit carnet, beaucoup plus pratique que l'ignoble poster.

GRAPHISME:15 ANIMATION:14
SON:15 DIFFICULTE:16

VERDICT:90%



GLOBAL EFFECT

EDITEUR:MILLENIUM
TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N°26
DISPONIBLE SUR AMIGA, PC

Amis mégalomaniaques, Millennium vous permet d'étancher votre soif de pouvoir.

"Car je serai demain, le maître du monde/entre mes doigts déjà, tourne cette mapemonde". Si je cite le poète (Au Bonheur des Dames, album "Halte Là"), c'est que ce jeu va vous permettre de gérer tout et même plus. En début de partie, après avoir choisi de créer votre monde, ou bien commencé un scénario prenant le train de l'évolution en route (période glaciaire, forêt primaire, etc.), vous voilà à pied d'oeuvre. Comme dans les divers "Sim", vous commencez par construire votre ville en la dotant d'un système de production d'énergie compétitif. Le détail a son importance car Global Effect s'attache de très près au problème écologique. On pourait croire qu'il suffit de surveiller l'environnement pour être débordé mais ce serait faire injure à Millennium qui propose, en plus, dans le jeu, de surveiller les populations puisque le logiciel gère également les conflits armés qui ne manqueront pas de survenir au fur et à mesure de l'évolution des hommes, le nec plus ultra consistant en la maîtrise de l'arme nucléaire. Brrr, c'est pas joyeux mais quel jeu passionnant !

GRAPHISME VGA:17 ANIMATION:-
SON SBLASTER PRO:13
DIFICULTE:18

VERDICT : 93 %



EYES OF BEHOLDER II

EDITEUR:SSI
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°19
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

C'est le deux et il est mieux que le un. C'est aussi un jeu SSI.

Selon la formule consacrée, yep! Reprenant le présentation 3D de EOB 1 et, par là même, non, par là, celle de Dungeon Master, EOB 2 commence dans une forêt sombre. Vous dirigez une équipe importée du premier épisode ou créée de toute pièce. Au loin, se profilent les lugubres tours du temple de Darkmoon. Bref, la promenade en plein air sera de courte durée. A l'intérieur des souterrains, on retrouve la même ambiance que dans le premier volet mais, naturellement, les monstres et les énigmes à résoudre sont bien plus tenaces. Il faut dire que le premier volet, à part la rencontre avec le Beholder, était un peu trop simple. Ici, rien de tel et il faut véritablement se tordre les méninges pour espérer arriver en bon état à la fin de l'aventure. Heureusement, il est possible, en cours de route, d'enrôler des personnages supplémentaires. Techniquement, rien à redire: c'est beau, rapide et pratique. Yep! vous dis-je.

GRAPHISME:16 ANIMATION:16
SON:16 DIFFICULTE:17

VERDICT:93%





MONKEY ISLAND 2



EDITEUR : LUCASFILM GAMES
TESTE PAR MOULINEX SUR AMIGA
DEJA TESTE DANS JOY N°23
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA

Il est de retour et pas content du tout. Lucasfilm Games a réincarné LeChuck.

Au risque de me répéter, Guybrush Threepwood, que vous incarnez, est décidément le héros le plus crétin du monde. Rastignac de la capitainerie, il souhaitait devenir pirate dans le premier volet de Monkey. C'est chose faite mais comme on ne se refait pas, au lieu d'avoir dissout le spectre du pirate LeChuck, notre abruti préféré l'a purement et simplement réincarné. Du coup, il va falloir échapper à la vengeance du méchant et trouver le moyen de le détruire, cette fois-ci plus proprement. Il paraît qu'un trésor caché sur Big Whoop...
Toujours aussi drôle, ce jeu monstrueux tenant sur 11 disquettes est graphiquement un peu moins beau que le premier volet. De plus -ou plutôt de moins- l'animation est relativement saccadée.
La bande son, en revanche, est superbe. De toute façon, ce jeu est suffisamment passionnant (et attendu) pour que l'on passe outre ces petits désagréments. Et en plus, ça tourne sur A 600.

GRAPHISME : 16 SON : 17
ANIMATION : 16 DIFFICULTE : 16

VERDICT : 92%

MEGALOMANIA

EDITEUR : UBISOFT TESTE PAR MOULINEX SUR PC
DEJA TESTE DANS JOY N°19
DISPONIBLE SUR PC, AMIGA



C'est indéniablement inspiré de tas de jeux supers: Simtruc, Powerchose, Popumachin et Civilizashmurtz (qui lui-même...). Heureusement, c'est également indéniablement réussi d'autant que le graphisme 256 couleurs rehausse le jeu. En ce qui concerne la bande son, je ne peux pas vous dire grand chose, la version testée n'étant pas finalisée à ce niveau. Qu'importe, le jeu reste toujours aussi passionnant. Vous allez devoir faire évoluer votre peuple et aussi conquérir différents territoires, symbolisés par des îles de plus en plus grandes. Chaque île, qui symbolise une époque, fait le double de taille de la précédente. En début de partie, vous jouez contre un adversaire dirigé par la machine. Même si la tactique est importante, plus le temps passera et plus vous devrez maîtriser la technologie pour espérer réussir. Seul défaut, le jeu est assez lent, le logiciel "réfléchissant" longtemps entre chaque commande.

GRAPHISME VGA: 17 SON : -
ANIMATION : - DIFFICULTE : 17

VERDICT : 92%

SPACE CRUSADE

Editeur: GREMLIN
Testé sur ST par Seb.
Déjà testé sur Amiga dans Joystick N°25



Depuis quelque temps, de nombreux vaisseaux perdus et abandonnés débarquent dans nos régions de la galaxie. En général, ces vaisseaux ont subi des attaques d'Aliens, l'équipage a été massacré et le bâtiment part à la dérive ou rentre à la maison, grâce à un pilotage automatique d'urgence qui s'est déclenché tout seul. Le problème, c'est qu'il n'est pas rare que des Aliens soient encore à l'intérieur, ce qui est très dangereux, car ils risquent d'attaquer d'autres de nos vaisseaux croiseurs qui passent sans arrêt dans la région. Des brigades spéciales ont été créées pour ce genre de situation, ce sont les Space Crusade, composées de Space Marines. Le joueur dirige un commando de 5 Space Marines, il devra les guider de mission en mission à travers tous les vaisseaux truffés d'aliens qui l'attendent. Reprenant exactement le principe du jeu de plateau du même nom, ou celui d'Hero Quest que vous connaissez peut-être sur micro, Space Crusade n'est pas un jeu d'arcade, comme son scénario pourrait le laisser croire. On se trouve plutôt face à un jeu de stratégie. Le terrain à explorer est composé de couleurs, de portes, de salles plus ou moins vastes. Sur le sol sont dessinées des cases, ce sont elles qui régissent vos déplacements. Chaque camp, les Space Marines et les Aliens jouent à leur tour. Il est possible de se déplacer, de tirer, de combattre au corps-à-corps ou d'utiliser une arme spéciale (comprenant, entre autres, un radar qui vous informera sur la présence d'aliens à proximité). Les ordres sont donnés grâce à une vue de dessus, tandis que les combats sont résolus par l'ordinateur en affichant une vue en 3D isométrique animée.

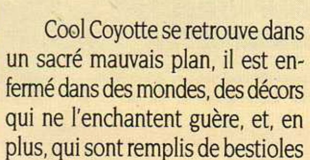
Sans un monstre de technique, pas d'esbrouffe, de scrollings dans tous les sens, d'animations incroyables, Space Crusade est suffisamment bien réalisé pour être agréable, et propose des scénarios et un jeu global au très fort intérêt. En fait, les amateurs du genre devraient adorer, surtout si vous pratiquez déjà le jeu de plateau.

GRAPHISMES: 14 ANIMATION 14
SON:13 MANIABILITE: 16

VERDICT: 84%

FIRE AND ICE

Editeur: RENEGADE
Testé sur ST par Seb.
Déjà testé sur Amiga dans Joystick No 27



Cool Coyotte se retrouve dans un sacré mauvais plan, il est enfermé dans des mondes, des décors qui ne l'enchantent guère, et, en plus, qui sont remplis de bestioles qui lui veulent du mal. Pour partir et rejoindre des contrées plus tranquilles où il pourra dormir paisiblement, Cool Coyotte doit trouver six morceaux d'une clé, dans chacun des niveaux de chaque monde, puis il doit trouver la serrure qui lui ouvrira la porte de la liberté. Pour lutter, Cool Coyotte peut tirer sur ses ennemis, dans le premier monde, par exemple, le monde des glaces, Cool Coyotte lance des glaçons sur ceux qui tentent de l'agresser; ses ennemis sont alors gelés sur place et Cool n'a plus qu'à leur foncer dessus pour les réduire en miettes. Certains de ses ennemis lâcheront justement un morceau de clé. Pour mieux se battre, Cool peut être assisté par un bébé Coyotte, qui le suit alors partout. Celui-ci ne craint pas le contact avec l'ennemi et tire quand vous tirez, ce qui vous donne une puissance accrue. De plus, si vous réussissez à faire atteindre la sortie du niveau au bébé coyotte, un bonus très intéressant vous sera attribué. La difficulté est simple, le bébé met plus de temps à avancer et vous devrez parfois l'attendre. Fire & Ice est un excellent jeu de plates-formes/ arcade. L'action y est rapide, le personnage est maniable et les tableaux sont vastes et intéressants. Chaque monde propose des décors, des sprites et des énigmes différents, vous évoluerez du monde des glaces au château écossais, en passant par l'amérique du sud ou le monde sous-marin. Les animations des personnages sont amusantes, fluides et bien réalisées; on regrettera la taille un peu réduite de l'écran de jeu, réduction décidée pour une meilleure fluidité du programme.

Un très bon programme, l'un des meilleurs du genre sur ST.

GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 16
MANIABILITE: 17 SON: 15

VERDICT : 95%



THE ADDAMS FAMILY

Editeur: OCEAN
Testé sur ST par Seb.
Déjà testé sur Amiga dans Joystick No 27.

La famille Addams vient de prendre un sacré coup. Morticia, la mère, Pugsley et Wednesday, les enfants, granny, la grand-mère, Fester, l'oncle et La chose, la main domestique; tous ont été enlevés. Dans la monstrueuse demeure, il ne reste plus que Lurch, le majordome, qui attend en jouant du piano et Gomez, le père de famille. Bien sûr, vous allez diriger Gomez et bien sûr, vous devrez parcourir d'immenses tableaux remplis de sales bestioles pour délivrer les adorables individus qui composent votre belle famille jadis si heureuse. The Addams Family est un jeu de plates-formes excellent à plus d'un titre. Les graphismes sont très beaux, surtout les décors, et les sprites mignons et bien animés. Le jeu est extrêmement intéressant, avec ses très nombreux tableaux, tous immenses et remplis de passages secrets, son action incessante, vous n'arrêtez jamais de sauter sur les têtes des ennemis pour les éliminer.

On regrettera tout de même le scrolling non continue et affichant les nouvelles portions d'écrans par blocs d'un tiers de l'écran environ, dommage. Par contre, pour ce qui est des musiques et des bruitages, rien à redire. Si vous aimez les jeux de plates-formes, vous êtes obligé d'aimer Addams Family, le meilleur jeu de plates-formes que je connaisse sur ST.

GRAPHISMES: 18 ANIMATION: 15
MANIABILITE: 17 SON: 16

VERDICT : 97%








NAVIGATOR
KONIX NAVIGATOR JOYSTICK
ATA/C64/C128/CA/CPC/SP
BREAK THE
ERFORMANCE
BARRIER...
PULVERISEZ
LA BARRIERE DES
PERFORMANCES...
Ce n'est pas par chance si Konix est devenu un des tous premiers constructeurs de manettes de jeux en Europe... C'est le fruit de beaucoup de travail. La Konix Speedking avec sa prise de main révolutionnaire a envahi le marché US avec l'impact d'un ouragan !
Nous avons appliqué la formule gagnante – une construction solide et un design performant – pour notre dernière manette : la Konix Navigator.
La formule Konix est adaptée à toutes nos manettes : Predator Megablaster et la très populaire Speedking vous offrent la puissance recherchée et s'adaptent aux types d'ordinateur les plus connus.
SPEEDKING
SPEEDKING with AUTOFIRE
ATA/C64/C128/CA/CPC/MSX
SEGA® Master System
NINTENDO® Entertainment
AMSTRAD® 464+ AND 6128+, GX 4000
IBM® AMSTRAD PC®
PC Interface with Games Card
konix
COMPUTER PRODUCTS
The fastest reaction in the business
PRODUITS DISTRIBUES PAR:
Centre d'activites de l'Ourcq
45, Rue Delizy
93672 PANTIN CEDEX
INNELEC
Alors pulvérisez la barrière des performances avec les manettes de jeux Konix et ne soyez plus limités comme par le passé quand vous jouez

D GENERATION

Editeur: MINDSCAPE
Testé sur Amiga par Seb
Déjà testé sur PC dans Joystick N°26



Tout commençait pourtant plutôt tranquillement, on vous avait remis un colis que vous deviez porter d'urgence au patron d'une boîte. Pour un coursier, c'est quelque peu commun et, en général, vous passez vos journées à porter des enveloppes dans toute la ville. Vous vous êtes donc glissé dans votre Jet-pack, et hop, direction le toit du bâtiment où se trouve Derrida, votre client. En fait, les choses se compliquent très rapidement; pour on ne sait quelles raisons, le système de sécurité de l'immense building où vous venez d'atterrir est complètement détraqué. Les robots, les systèmes de sécurité, les lasers et les champs électriques qui doivent normalement s'occuper d'éventuels cambrioleurs, se sont retournés contre les employés de la société. D'ailleurs, vous ne tardez pas à tomber sur l'hôtesse d'accueil qui s'est planquée sous la table de son bureau, tandis qu'un canon laser tourne dans la pièce et arrose copieusement ceux qui passent dans son champ de vision. Le jeu est donc installé. Vous devez, d'une part porter le pli au dernier niveau de sécurité où se trouve Derrida, et d'autre part, délivrer tous les employés terrifiés. D/generation est divisé en plusieurs niveaux de sécurité, vous devez, pour passer de l'un à l'autre, trouver une carte magnétique spécifique. La vue en 3D isométrique rappelant un peu toute cette génération de jeux 8 bits d'il y a quelques années, est de très bonne qualité. Les animations des personnages, la maniabilité, tout pousse à vous laisser collé à votre ordinateur. Les pièges qui vous attendent dans chaque salle sont de plus en plus tordus, diaboliques. Vous devrez manipuler des boutons, des leviers, vous devrez découvrir des objets, des armes, pour éliminer les robots ou les boules monstrueuses qui s'avancent vers vous. Au fur et à mesure de votre avancée, vous récolterez des informations supplémentaires, informations qui vous éclairciront sur la cause de cet accident étrange survenu dans le bâtiment. Vous pourrez ainsi consulter des terminaux d'ordinateurs, ou dialoguer avec les employés terrifiés de la société.

GRAPHISMES:16 MANIABILITE:15
SON:16 ANIMATION:16

VERDICT: 92%

POWERMONGER

EDITEUR: ELECTRONIC ARTS
TESTE DANS JOY N°10 SUR AMIGA
TESTE PAR MOULINEX SUR PC

Chic alors, retour d'un grand hit de Electronic Arts sur notre PC préféré.

Lorsqu'on quitte une machine (mon brave Atari en l'occurence), il est certain jeux que l'on regrette. Powermonger est de ceux là et à mon avis, je ne pense pas être le seul dans ce cas. Bref, revoilà ce superbe jeu de stratégie en 3D. Dans ce jeu, vous êtes le chef militaire d'un groupe d'hommes. En leur donnant des ordres, car ces crétins sont incapables de se débrouiller sans vous, on leur fait conquérir des villages, des fermes isolées et on leur permet aussi de progresser: il est possible, lorsqu'une forêt n'est pas trop éloignée, de leur faire construire des armes. Il faut aussi veiller à ce qu'ils disposent de toute la nourriture nécessaire à leur survie car les hivers sont rudes dans le coin. Quoi ? Hivers ? Oui, car dans ce jeu, les saisons défilent : on voit la neige tomber, les arbres perdent leurs feuilles; au printemps, des oiseaux qu'il est possible de chasser se promènent, etc... Lorsque tous les endroits d'une île sont conquis, vous pouvez allez vers une autre île et recommencer. Plus on avance, plus c'est difficile. Hélas, plus c'est répétitif : Powermonger est le genre de logiciel auquel on joue des heures et des heures jusqu'à l'overdose.

GRAPHISME VGA: 13 SON: 15
ANIMATION: 16 DIFFICULTE: 15
NOTICE VO: 14

VERDICT: 91%



LAST NINJA III

Editeur: SYSTEM 3
Testé sur ST par Seb.
Déjà testé sur Amiga dans Joystick N°21

On ne sait pas si c'est la foi en un monde meilleur qui le pousse, mais notre ami le Dernier Ninja vient de repartir pour lutter contre le mal. Cette fois, le mal est, effectivement très méchant, et le grand prêtre qui envoie ses ondes négatives dans tous les sens ne souhaite que mort et désolation pour tous. Notre ninja va donc traverser les éléments terre, air, feu, eau et non-élement pour atteindre le grand prêtre lui-même et tenter de lui foutre une volée. Dans chaque niveau, le ninja doit trouver un parchemin puis aller combattre le gardien de la porte qui mène au niveau de conscience suivant.

Partout, sont cachés des objets de toutes sortes; vous pourrez les ramasser, les utiliser directement, ou bien les assembler pour fabriquer d'autres objets qui vous serviront énormément. Le mode de visualisation de Last Ninja III est le même que dans les épisodes précédents, mais avec un système de contrôle beaucoup plus agréable et maniable, il faut juste quelques minutes de pratique pour maîtriser la chose. Les niveaux sont composés de nombreux écrans qui se succèdent par affichage, pas par scrolling, et sont souvent occupés par des ennemis qui se font une joie de s'approcher de vous pour vous frapper un petit peu, ou même beaucoup. Mélange d'aventure, avec les objets à trouver et à fabriquer, et d'arcade avec tous les combats, Last Ninja III est tès intéressant. De plus, les graphismes sont très riches, surtout les décors, et les animations des personnages bien décomposées. On appréciera, en outre, l'introduction entièrement graphique et musicale qui met en action notre ninja en train d'escalader une muraille pour aller étrangler un garde; mais on regrettera l'imbécillité des ennemis pendant le jeu. Par exemple, si vous vous tournez vers une sortie et qu'un ennemi se trouve à un mètre de vous, il n'est pas rare de le voir se tourner face au mur en tentant d'avancer à travers ce dernier, alors qu'il ferait mieux de venir vous taper dessus, non?



GRAPHISMES: 16 ANIMATION: 16
SON: 15 MANIABILITE: 15

VERDICT : 87%

rebelote

DUNE

LE MEGADOSSIER

Lorsque le créateur d'univers Franks Herbert écrivit son bouquin, il ne se doutait pas que ses personnages prendraient un jour vie sur l'écran d'un ordinateur. Véritable gageure en raison de la complexité de l'histoire, Dune -le jeu- s'attache à recréer le combat opposant les Atreïdes, que vous incarnez en la personne de Paul, et les Harkonens, gérés par l'ordinateur.

DUNE

Sur Dune, le désert recouvre toute la planète.
Egalement appelée Arrakis ou "planète de sable", Dune est le seul endroit où l'on peut trouver la substance la plus précieuse de tout l'univers, l'Epice.
Météo: Pas de précipitations.
Quelques indigènes, les Fremens, vivent cachés dans le désert.
TOUS LES SUJETS
SUJET: POLITIQUE
SUJET: PAUL SUR DUNE
SUJET: EPICE



Comme le roman, qui mène de front le "destin" personnel de Paul et celui de tout un monde, Dune est un équilibre parfait d'aventure et de stratégie, se fondant au fur et à mesure de la progression en un gigan-tesque wargame. Ce principe de "destinées" d'abord paralèlle qui interagissent progressivement jusqu'à fusionner, fait sans aucun doute, penser à l'articulation du roman dont les en-têtes de chapitres, tirés d'un ouvrage fictif appartenant à la mythologie des personnages (Livre du Bene Gesserit) trouvent également un écho dans le destin de Paul qui, lui aussi, fusionnera littéralement avec son monde par la suite (L'empereur Dieu de Dune, non traité dans ce logiciel). Mais trêve de papotages, commençons cette exploration qui vous permettra de progresser de façon optimum sans vous gâcher le plaisir de jouer.





Le début de la partie vous permet de prendre le logiciel en main. Explorez le palais et parlez avec tous les personnages. Ecoutez les conseils de Dame Jessica (il faut toujours écouter sa maman) et rendez vous à votre premier Sietch. Une fois sur place, contactez Gurney Halleck. C'est lui qui pourra entraîner vos hommes de façon efficace.

LA STRATÉGIE

Le jeu Dune est composé de 3 phases principales, plus la phase finale. Naturellement, il ne s'agit pas de coupures et en réalité, rien ne vous empêche d'essayer votre propre méthode. Pourtant, l'expérience (et les programmeurs) aidant, on peut, sans se tromper, suivre la stratégie dans l'ordre suivant.

104è jour sur DUNE CHARISME = 100
ZONES CONTROLEES
PRODUCTION EPICE
ATREIDES
HARKONNEN
NOMBRE D'HOMMES
QUITTER GLOBE
VISION NORMALE
SAUVER SITUATION
CHARGER SITUATION
OPTIONS & QUITTER DUNE

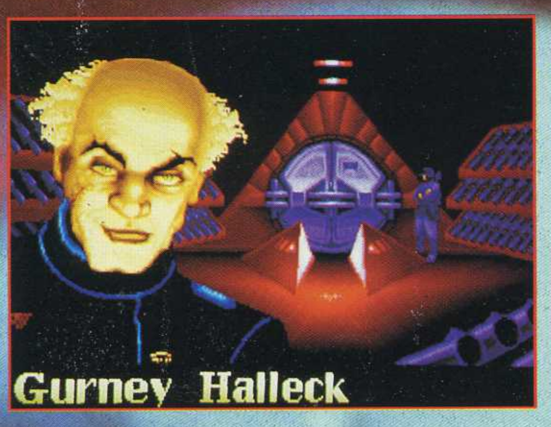


I - EXPLOITATION DE L'ÉPICE

Dès que vous aurez rencontré les Fremens, commencez l'exploitation intensive de l'épice et ce, jusqu'à ce que Stilgar, le leader Fremens, se joigne à vous. A partir de ce moment, les sites d'exploitation tourneront tout seuls. Pour trouver de l'épice, vous aurez besoin du concours des prospecteurs. Ceux-ci se trouvent dans Sietch du milieu au-dessus du palais, on les repère facilement car ils ne souhaitent pas extraire l'épice. Surveillez-les de temps en temps car une fois le site découvert, ils arrêteront de travailler. On les découvre facilement car dans ce cas, ils ne bougent plus sur la carte. Dès que vous commencerez à avoir des visions, ils continueront leur exploration sans votre concours. Les zones obscures sur la carte contiennent de l'épice.



CONSEIL: Les gisements d'épice les plus riches se trouvent au sud. Pour rentabiliser cette mane, les équipes méridionales devront posséder une moissonneuse. Hélas, on n'a rien sans rien et les vers, attirés par le bruit, risquent de détruire vos hommes. Il faudra donc adjoindre à ces équipes un Orni.



2 - PHASE MILITAIRE.

Une fois que Stilgar vous "cautionne", commencez la phase militaire et entraînez des hommes.

CONSEIL: Aux alentours immédiats du palais, dans la région comportant 5 Sietch, le plus avantageux est de regrouper les hommes afin qu'un maximum profite de l'entraînement de Gurney.



3 - ECOLOGIE.

L'un des rêves des Fremens est de fertiliser le sol aride d'Arrakis. Cette phase démarre dès que Chani vous fait rencontrer son père. Pour planter des bulbes, prévoir de l'eau. Si vous partez d'un Sietch sans réservoir, monter un piège à vent.

CONSEIL: Utilisez les plantations contre les Harkonens (ils abandonnent les forts envahis par les plantes). Comme la végétation s'étend toujours du sud au nord, plantez un peu au-dessus de votre palais.



SUGGESTION: les bulbes produisent aussi de l'eau, il est donc possible de tenter une expérience en construisant un piège à vent au-dessus des plantations. En enchaînant pièges et bulbes vers le nord, vous pourrez goûter aux joies de l'autarcie.



4 - PHASE FINALE

Lorsque tous les forts sont tombés, vous pouvez attaquer les Harkonens dans leur fief. A l'aide de Tufir Awak, entourez l'adversaire avec 10 000 hommes.

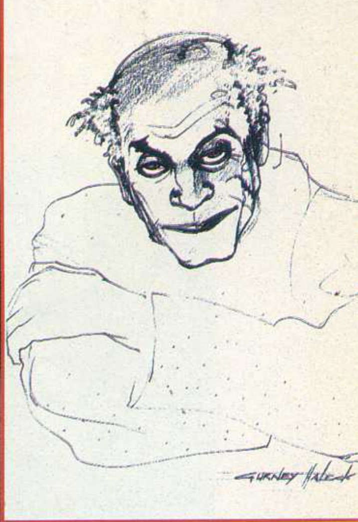
CONSEIL: attendez que le bouclier tombe et que les Harkonens se rendent pour pénétrer dans le palais.













DUNE

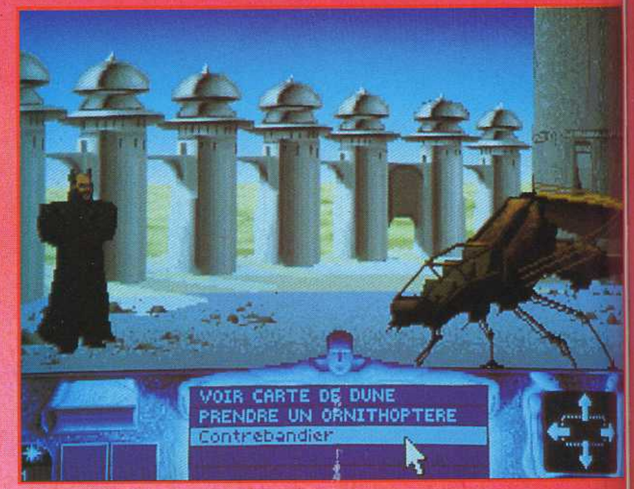
LES VILLAGES

Dans les villages, vous trouverez des contrebandiers. Ce sont eux qui vous vendront le matériel. Le premier nom permet de situer la zone dans laquelle se trouvent les villages en question. Afin de ne pas gâcher le suspense, je n'ai pas parlé des atomiques. Disons qu'ils se trouvent exclusivement dans un village de contrebandiers situé au sud du palais...





ARRAKEEEN-PYONS:
Moissonneuse, Orni.
HAGA-PYONS:
Moissonneuse, Orni.
SIHAYA-PYONS:
Moissonneuse, Orni, Krys.
TSYMPO-PYONS:
Orni, Krys.
OXTYN-PYONS:
Moissonneuse, Orni.
TUONO-PYONS:
Orni.



LES PRIX

D'un village de contrebandier à l'autre, les prix varient mais voici, en kilo d'épice, ce que vous coûtera le matériel de départ au prix moyen. Comme le montre le deuxième prix après marchandage, il est bénéfique de discuter.

ORNITHOPTERE: 1600 Kilo 1400 Kilo
MOISSONNEUSE: 1000 Kilo 880 Kilo
KRYS: 300 Kilo 270 Kilo

CONSEIL: le premier contrebandier rencontré vous donnera un Orni. Utilisez-le pour les gisements d'épice.





LES COMBATS

Alors que le sud du palais est riche en épice, le nord est riche en émotions. Plus vous monterez vers les Harkonens, plus les forts seront difficiles à prendre.

CONSEIL: Dès que vous aurez rencontré Stilgar, ne tardez pas à lancer des attaques. Harcelez les Harkonens sans jamais leur laisser de répit. Mettez 1000 hommes par troupe et donnez à chacune d'elles un atomique, dès que possible.



MORAL

Le moral est important pour vaincre. Afin de le faire monter, chevauchez un ver. Conseil: chaque fort pris remontera le moral de TOUS les Fremens vivant sur Dune.

EAU DE VIE

Dès que le premier réservoir est construit, Stilgar vous propose de boire de l'eau de vie (mélange tiré de l'épice).

CONSEIL: attendez que Dame Jessica vous dise de le faire (cela correspond à un charisme d'environs 50.)









VISIONS

Lorsque l'eau de vie commence à faire son oeuvre, une visite dans la chambre du palais comportant un miroir vous permet d'admirer le premier effet visible de l'épice: le bleuissement des yeux. Comme effet, je trouve que c'est plus sympa que la pupille dilatée. Plus le temps passe et plus vous pouvez envoyer et recevoir des messages lointains.





CONSEIL: Dès qu'une vision de bataille gagnée apparait, rendez-vous sur place. Vous pourrez soit délivrer des Fremens, soit faire à votre tour des prisonniers qu'il sera possible de questionner.
En cours de partie, des visions montrant des Fremens malades vont vous arriver. Envoyez immédiatement Chani pour les soigner, faute de quoi l'épidémie (provoquée par les Harkonens) risque de s'étendre.



L'EMPEREUR

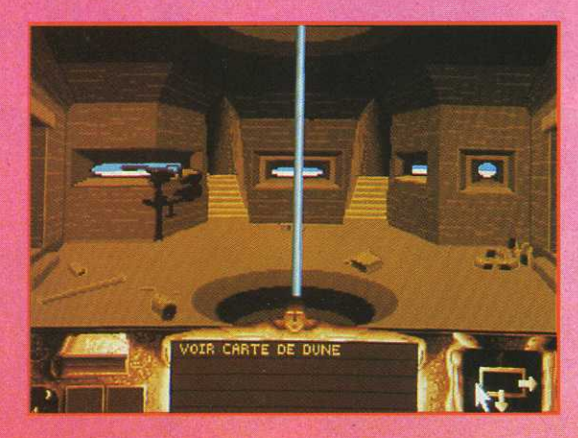
Lorsque vous envoyez de l'épice, mieux vaut donner plus et ce dès le début du jeu; mis en confiance, l'Empereur espacera ses demandes et les retards d'un ou deux jours seront tolérés. En revanche, si vous envoyez moins, les Sardaukars de l'Empereur attaqueront au bout de deux fois et la partie s'arrêtera là.
N'en faites pas trop non plus. Une bonne proportion est d'envoyer moitié plus, voire le double, mais jamais plus du double. C'est surtout au début de la partie que ces rapports avec l'empereur seront primordiaux car par la suite, les livraisons d'épice ne poseront plus de problème.

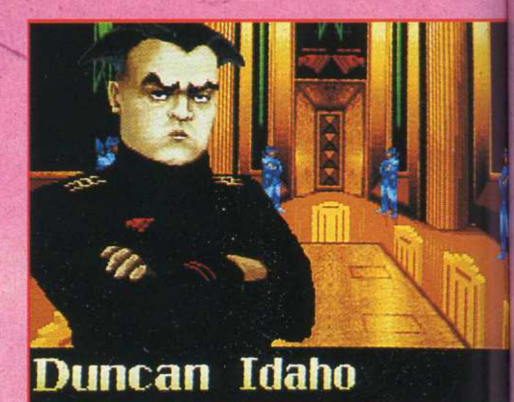






DUNE





PRODUCTION D'ÉPICE.
Si Duncan Idaho vous informe que la production est stable ou en très légère baisse, tout baigne. Enfin, façon de parler car l'eau n'est pas encore là.

ESPIONNAGE
Si un espion rend son rapport, ne tardez pas trop à attaquer. Toutefois, attendez un peu, vous saurez ainsi de combien d'hommes la forteresse dispose.



LEXIQUE



ARRAKIS: surnommée "Dune" à cause de son aridité, cette planète est l'enjeu de nombreux pouvoirs en raison de la présence de gisements d'épice.



CONTREBANDIERS: peu recommandables, ces personnages vous vendront des ornis, des moissonneuses et des armes.

FRANCK HERBERT: Père de Dune, né en 1920 à Tocoma (état de Washington). Publie Dune World en trois épisodes dans la revue Analog en 1964. Refondu en un volume, le roman Dune gagne un an plus tard les prix Hugo et Nebula. Franck Herbert est décédé en 1986.
Sur Terre, trois millions d'exemplaires de son roman Dune ont été vendus à ce jour.

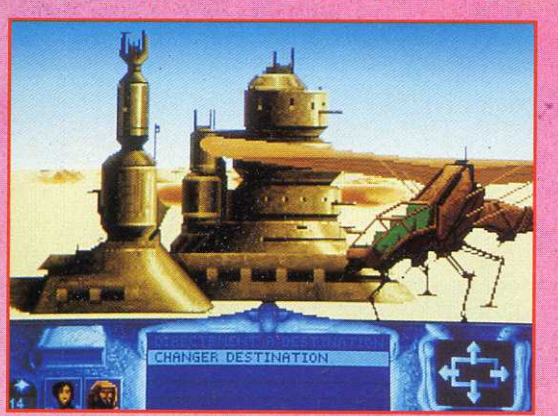


BULBES: s'ils sont plantés près d'un piège à vent, ils produiront une végétation permettant de refertiliser la planète.

CRYO: le but de de ce studio de création est de promouvoir, à l'étranger, des produits fabriqués en france. DUNE, LE JEU: Direction: Philip Ulrich - Réalisation: Rémi Herbulot - Production: Jean Martial Lefranc - Graphisme et Animations: Jean Jacques Chaubin / Didier Bouchon / Sohor Ty Programation: Rémi Herbulot / Patrick Dublanchet - Musique et sons: Stéphane Pick - Musique CD composée par Stéphane Pick / Philip Ulrich. (Que des bons).

DISTILLE: conçu par les Fremens, cet équipement vestimentaire filtrant la transpiration, permet à une personne vivant dans le désert de disposer d'une certaine autonomie.

EPICE: cette substance, qui colore en bleu les yeux de ceux qui en consomment, est la monnaie d'échange de tout l'univers (620 000 Solaris le décigramme).
Elle donne le don de prescience et permet à Paul de recevoir des messages télépathiques.



FORTERESSES: prises aux troupes Harkonnens, elles comportent souvent des armes et du matériel.

FREMENS: hommes libres du désert. Attendent leur messie qu'ils nomment Muad d'ib. Ce messie, c'est Paul et par extention, vous.

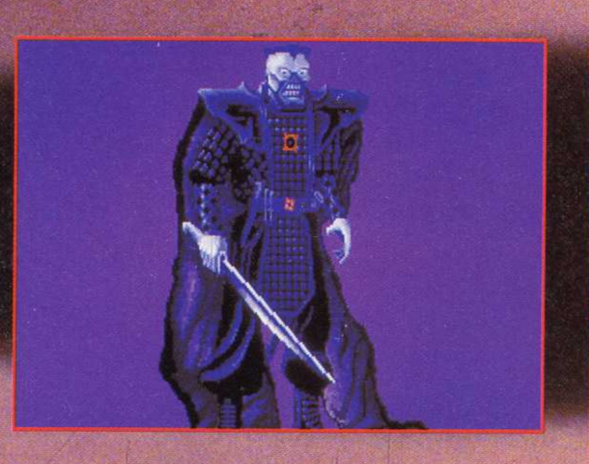


MOISSONNEUSES: appareils destinés à extraire l'épice du sable. Leurs vibrations attirent hélas les vers, aussi faut-il équiper d'un orni les extracteurs qui travaillent dans les régions à risque (au sud).
On trouve ce matériel chez les contrebandiers.



ORNITHOPTERE: Appelé Orni, cet engin hybride d'hélicoptère et de libellule est au début du jeu votre seul moyen de transport. L'un d'eux vous attend en bas du palais. Par la suite, vous pourrez monter un ver.

PIEGES À VENT: appareils permettant de récupérer l'humidité dans de gigantesques réservoirs.



SARDAUKARS: troupes d'élites de l'Empereur Padisha. Débarqueront immanquablement si vous ne lui livrez pas d'épice.

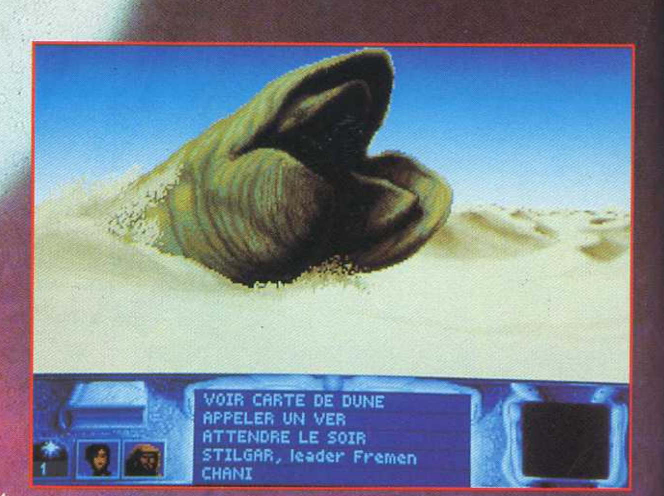
DUNE

SIETCH: nom que les Fremens donnent à leurs habitations. Les Sietch sont disséminés un peu partout et leur découverte constitue l'une de vos préoccupations.

SHAI HULUD: vieil homme du désert. Nom donné aux vers par les Fremens.

VERS: vivant dans le sable et appelé parfois faiseurs. L'épice est le produit de leurs déjections. Certains Fremens peuvent les chevaucher.

WAOW: ce que tout joueur normalement architecturé dit de ce jeu.



DUNE CD



"BIENTOT DUNE 2", est-il annoncé à la fin du jeu. Eh oui, Dune sur **CD ROM** paraîtra en septembre. Le jeu, qui comportera des textes en français et des voix digitalisées en anglais, a subi une importante refonte. Le grand livre de Dune, comportera des animations et photos digitalisées directement importées du film Dune de David Linch. Mieux encore, les balades dans le désert seront en images fractales 256 couleurs.
Comme on peut le voir sur cette série d'images, ça va déménager un maximum, d'autant qu'il ne s'agit là que d'une première mouture non optimisée.
A noter qu'à l'heure où vous nous lirez, le CD audio de la bande son, édité par Virgin sous le label Venture, sera disponible dans le commerce.

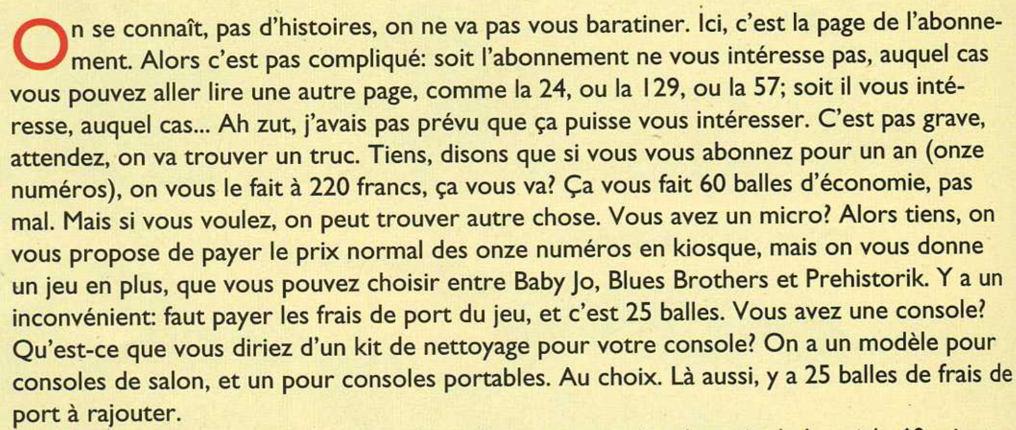


Ce dossier a été réalisé sous épice par Cyrille "Moulinex" Baron, Manta Impérial. Linos pour le mettre en page, était encadré par douze Sardaukars, et manipulé par La Voix: "TRAVAILLE...VAILLE...VAILLE..."

L'ABONNEMENT À JOYSTICK VOUS INTERESSE?
Vous tombez bien, car ici, c'est...

LA PAGE DE L'ABONNEMENT





On se connaît, pas d'histoires, on ne va pas vous baratiner. Ici, c'est la page de l'abonnement. Alors c'est pas compliqué: soit l'abonnement ne vous intéresse pas, auquel cas vous pouvez aller lire une autre page, comme la 24, ou la 129, ou la 57; soit il vous intéresse, auquel cas... Ah zut, j'avais pas prévu que ça puisse vous intéresser. C'est pas grave, attendez, on va trouver un truc. Tiens, disons que si vous vous abonnez pour un an (onze numéros), on vous le fait à 220 francs, ça vous va? Ça vous fait 60 balles d'économie, pas mal. Mais si vous voulez, on peut trouver autre chose. Vous avez un micro? Alors tiens, on vous propose de payer le prix normal des onze numéros en kiosque, mais on vous donne un jeu en plus, que vous pouvez choisir entre Baby Jo, Blues Brothers et Prehistorik. Y a un inconvénient: faut payer les frais de port du jeu, et c'est 25 balles. Vous avez une console? Qu'est-ce que vous diriez d'un kit de nettoyage pour votre console? On a un modèle pour consoles de salon, et un pour consoles portables. Au choix. Là aussi, y a 25 balles de frais de port à rajouter.

Mais dans tous les cas, vous bénéficiez des avantages des abonnés de Joystick: 60 minutes de connection en 3614 sur le 3615 Joystick, et vos petites annonces sont prioritaires. On vous soigne, hein?

BULLETIN D'ABONNEMENT

(hep! Pour le reste de l'Europe, en attendant 93, c'est 350 francs, et pour le reste du monde, c'est 500 francs, par avion)

(à remplir et à renvoyer avec votre règlement à Joystick, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris)

- Je veux juste un abonnement d'un an à 220 francs.
- Je veux un abonnement et un jeu, j'envoie 305 francs (frais de port compris).

Baby Jo ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2 ☐ CPC DK ☐ CPC K7
Prehistorik ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2
Blues Brothers ☐ Amiga ☐ ST ☐ PC 5"1/4 ☐ PC 3"1/2

- Je veux un abonnement et un kit de nettoyage: 305 francs aussi.

Et ma console, elle est ☐ Portable ☐ De salon

Pour avoir les 60 minutes de connexion, j'indique mon pseudo (qui doit exister sur le serveur):

....

Et puis emporté par l'élan, je commande les anciens numéros (à propos, on peut les commander même sans s'abonner!). J'envoie 25 francs par exemplaire, sauf le 7 et le 18 qui sont à 30 francs.

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14
☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐ 25

Nom:..Prénom:..

Adresse:..Ville:..

Code postal:..............................Tel:..............................Age:....................

Modèle d'ordinateur:..............................Modèle de console:..............................

N'oubliez pas de joindre votre règlement!

Délai d'envoi du cadeau: 4 à 6 semaines.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Amiga

Achat

Département 6
Ach. Nbrx jx sur Amiga à bas prix. Contacter Hery Gwenael, 197 Rte de Bellet, 06200 Nice.

Département 59
Ach. jx et Vds. news et utils à bas prix. Cherche lecteur externe à 1200 Frs maxi et contacts toutes régions. Contacter olivier, au (16) 27 35 64 11.

Département 66
Ach. pour Amiga, tous programmes, livres, docs, compilateurs pour Amos. Contacter Christian Tremouilet, 14 rue Jean Reboul, 66000 Perpignan.

Département 69
ACh. jx, utils sur Amiga. Contacter Mr Eluere Eddy, 70 Bd Vivier Merle, 69003 Lyon.

Département 75
Ach. A500 + rangement + joy + souris + jx + disks vierges : 2400 Frs. Contacter Sofiene, au (16) 45 70 97 44.

Contact

Département 11
Amiga 2 ST, cherche contacts pour échanges de logiciels, débutants bien venus. Vds. jx sur toutes consoles. Contacter Foulon Stéphane, 11 rue Pierre Lavergne, 11100 Narbonne, ou au (16) 68 65 05 49 HR.

Département 11
Cherche contacts super cool sur A500 et A600. Contacter Gozillon Raphael, 4 rue de la coumelle, 11400 Villeneuve la Comptal, ou au (16) 68 23 05 99.

Département 11
Cherche contact pour échange et vente de jx. Contacter Aranud Monier, 33 rue Lapasset, 11400 Castelnaudry, ou au (16) 68 23 12 85.

Département 11
Cherche contact sur Amiga, posséde news, échange sur toute la France, débutant acceptés. Contacter Pouvillon Christophe, 17 rue Gambetta, 11400 Castelnaudary.

Département 13
Pour avoir des news, contacter Chris, de 18h30 à 20h, au (16) 42 87 53 83.

Département 18
Ech. ou Ach jx, utils (Epic, Reolder 2), Contacter Odeau Nicolas, Les champs des merisiers, 18500 Vignoux sur Barageon, ou au (16) 48 51 51 38.

Département 29
Débutant cherche contact sur A500. Contacter Meunier Kervini, 29100 Poullan'Mer. Cherche contact sur 6128. Téléphoner au (16) 98 74 55 57.

Département 30
Cherche contacts sérieux sur Amiga, pour échange de jx, utils, démos, débutant bien venu. Contacter Pratlong Christophe, 18 rue des Paquerette, 30100 Ales.

Département 44
Recherche coders, graphmans, musiciens pour completer groupe (démos). Contacter Bail Sylvain, 4 rue de Jemmapes, Appt 13, 44000 Nantes, ou au (16) 40 48 77 65.

Département 51
Cherche contacts, débutants bien venu, posséde Elvira 2, Vroom, Adams Familly, Risky.... Téléphoner au (16) 26 36 06 13.

Département 57
Cherche contacts pour échange jx, utils, démos. Contacter Gaujacq Julien, 10 rue de Servigny, 57117 Novilly.

Département 57
Cherche contacts super cool pour échanges (jx, utils). Contacter Maire Thierry, 13 place de Gaulle, 57157 Marly, ou au (16) 87 63 45 51.

Département 60
Cherche contact sur Amiga pour échanger news ou oldies, réponse assurée. Contacter Piallat Jérome, 9 av de la Marne, 60200 Compiegne, ou au (16) 44 86 35 70.

Département 62
Cherche contacts sérieux sur Amiga. Ach. news, sur région de St Omer si possible. Contacter Damien, au (16) 21 98 11 92.

Département 62
Cherche contacts sérieux sur A500. Contacter Delhomel Anthony, 10 rue de Douai, 62300 Lens.

Département 68
Recherche programeur 68000 ayant du temps et du talent pour jx. Contacter Ralph LeGall, 24 rue du chateau, 68720 Zillisheim, ou au (16) 89 06 38 96.

Département 73
Cherche contacts sur A500. Ech. jx, utils, demos. Contacter Raphael Mougin, le Platon, 73160 St Cassin, ou au (16) 79 69 01 84.

Département 74
Cherche contacts pour échange de news, posséde de Nbrx jx. Contacter Nicolas Favrat, L'etire Brenthonne, 74890 Bons en Chablais.

Département 75
Cherche contact sérieux, rapide et durable pour échange de news et utils. Contacter Thomas Missinhoun, 50 ave Edison, 75013 Paris, ou entre 16h30 et 18h00, au (1) 45 85 65 68.

Département 75
Ech. news Amiga, contact débutant bien venu. Vds. jx D Dragon 2 et Jewel Master : 300 Frs ou 150 Frs pce. Vds. jx Amiga. Contacter Michel, au (1) 42 06 92 16.

Département 78
A500 cherche contacts pour échanges de news. Contacter Mr Michael Menu, 28 bis quai des Martyrs, 78700 Conflans Ste Honorine.

Département 78
Cherche contact sur A500 (jx, utils, docs), envoyerliste à : Melle Kranenwitter Carole, Ch du Felix Reynaud, Les Rouquiers Bt A, 83500 La Seyne/Mer, ou au (16) 94 30 63 72.

Département 79
Cherche contacts over cool sur A500, échange démos, jx , utils. Contacter Henry Charpentier, 3 ave de Limoges, 79000 Niort.

Département 79
Cherche contacts over cool sur A500, pour échange de démos, jx, utils. Contacter Potiron Bertrand, 46 rue de l'aéodrome, 79000 Niort.

Département 80
Ech. Ach. Vds. news sur A500, posséde Nbrx titres, débutants acceptés. Contacter Magnier Fabrice, 1 rue Maurice Thorez, 80330 Longueau.

Département 83
Programmeur Amiga-Pc cherche bon graphiste pour conception de jx (dans le Var si possible). Contacter Gael, après 18h30, au (16) 94 57 63 04.

Département 93
Cherche contacts sérieux et durable, posséde Agoni, A Tennis... Téléphoner au (1) 48 33 21 93.

Département 93
Pc ST Amiga, cherche contact serieux, Nbrx jx, utils, et divers. Contacter Bellier Stéphane, 13 allée d'Anjou, 93330 Neuilly S/Marne.

Département 93
Ech. jx sur Amiga (Epic, Eyes of the Beholder 2...). Contacter B Le Breton, Bt A, N° 111, 93150 Le Blanc Mesnil.

Département 94
Ech. Nbrx jx sur A500, contacts sympas sur région Paris. Contacter Renzy, 13 rue G Simonet, 94200 Ivry, ou au (1) 46 70 89 67.

Département 95
Amiga échange jx, démos, utils, posséde Nbrx news. Contacter Flamand Fabrice, 49 allée G Clemenceau, 95100 Argenteuil.

Département 99
Cherche contact sérieux, non débutant, amateur wargames. Contacter Francois Eudier, Gruengasse 17-8, A-1050 Vienne, Autriche, ou au 19 43 222 5659142.

Vente

Département 6
Vds. Epic, super Ski 2, Heimdal, Robocop 3, Another World, Robin Hood, Monkey Island 2, Battle iSle, Wroom. Contacter Yann, au (16) 93 09 12 86.

Département 13
Vds. pour Amiga, extention memoire A501 : 2000 Frs. Vds. news à bas prix. Contacter Fabrice Campagna, 84 Trs des écoles St Menet, 13011 Marseille.

Département 24
Vds. ou Ech. des jx à bas prix. Contacter Fabien, au (16) 53 09 13 75.

Département 25
Vds. softs Amiga tous genres. Contacter Boinot Alexandre, La planée, 25160 Malbuisson, ou au (16) 81 69 63 95.

Département 26
Vds. A500 + 1 Mo + joy + souris + Nbrx jx ou échange contre jx SFC : 3500 Frs, ou 4000 Frs, avec moniteur couleur. Téléphoner, au (16) 75 27 90 13.

Département 27
Vds. jx à bas prix. Contacter Bedu Franck, 55 Clos des Vallons, 27120 Houlbec Cocherel.

Département 27
Vds. A500+, moniteur 1083S + Nbrx Discks, le tous sous garantie, emballage d'origine : 4500 Frs. Contacter Frédéric, après 19h, au (16) 32 38 01 52.

Département 44
Vds. A500 + Nbrx jx. Vds. jx 1/1, ou par pacj. Contacter Regis, au (16) 40 53 54 91.

Département 46
Vds. A500 + ecran 1083S + extension 512 Ko + joystick + Nbrx disks + souris, TBE : 4000 Frs. Contacter Arb-naud, le week-end, au (16) 65 34 18 69.

Département 54
Vds. originaux sur Amiga : F18, Magnum 4, Indy 3, Ninja... Contacter Gutzwiller Steve, au (16) 82 89 31 59.

Département 54
Vds. très Nbrx jx sur A500 à bas prix. Contacter Sandy, 25 rue Pierre Brossolette, 54800 Jarny.

Département 58
Vds. et Ech. jx sur A500, échange dans le 58 et 89 seulement. Contacter Modux Jacques, Le Bourg, 58800 Hery.

Département 59
Vds. A500 + moniteur + Ext + lecteur externe + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Rémy, au (16) 28 43 16 46.

Département 59
Vds. jx pour Amiga (Golden Axe; Carthage, Jeanne d'Arc, Global Commander, IK) entre 50 at 70 Frs, ou le tout : 300 Frs. Contacter Samuel, au (16) 20 61 46 49.

Département 59
Vds. A500 + 1084S + Ext 512 Ko + jopystick + souris et tapis + utils + Nbrx jx : 4800 Frs. Contacter Emmanuel, au (16) 28 69 39 56.

Département 62
Vds. Nbrx jx Amiga et MD. Contacter Xavier, au (16) 21 20 01 31.

Département 62
Vds. A500 + moniteur couleur + Nbrx disks + souris + boites de rangements + 3 joys + Ext 5112 Ko : 3900 Frs, ou 3200 Frs sans moniteur. Contacter Franck, au (16) 21 28 48 92.

Département 67
Vds. Nbrx jx à très bon prix sur Amiga. Contacter Zeller Thierry, 10 rue de Nontron, 67000 Strasbourg, ou au (16) 88 39 74 73.

Département 72
Vds. jx Amiga. Contacter Frédéric Piron, 189 Bd la petite vitesse, 72200 La Fleche, ou au (16) 43 94 26 85.

Département 73
Vds. jx originaux A500, 50 Frs pce + le port 10 Frs (Power Monger, Populous, Compil Aventure...). Contacter Christian , au (16) 79 25 99 07.

Département 74
Vds. jx Amiga à bas prix + omprimante Panasonic (état neuf) + Nbrx programes + support : 1190 Frs. Téléphoner au (16) 50 34 56 95.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe + 2 joy + boite de rangement + Nbrx jx : 2950 Frs à débattre (valeur : 6000 Frs). Vds. GB + 3 jx : 600 Frs. Contacter Jack, après 22h sur Paris, au (1) 43 61 45 40.

Département 75
Vds. Imprimante Epson LX800 : 180 cps, vendu avec cables, en tBE : 890 Frs. Contacter Antoine, sur Paris, au (1) 48 87 48 56.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + péritel + joystick + souris + Nbrx jx (F19, Elvira, Simcity...) : 2900 Frs. Téléphoner au (1) 45 62 29 97.

Département 75
Vds. A500 + 1084S + DD 20 Mo,ss garantie + Nbrx utils et jx + 2 joy infra-rouge + souris optique + Ext 512 Ko + livre : 6000 Frs. Contacter Martin, au (1) 48 77 41 50.

Département 75
Vds. A500 + Ext 512 Ko + lecteur externe 3" + carte Action Replay MK 3 + joy + Nbrx logiciels : 3000 Frs. Contacter Thomas, au (1) 43 43 02 18.

PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Département 75
Vds. pour A500, HD 50 Mo Protar DC 17 MS, (TBE, 6 mois) : 3500 Frs. Contacter David, au (1) 45 39 31 89.

Département 75
Vds. A500 et lecteur externe, imprimante couleur, extention mémoire, Nbrx disks, écran couleur : 5000 Frs. Contacter Nicolas, au (1) 45 83 15 10.

Département 75
Vds. jx originaux sur Amiga : Moktar Baby Joe : 150 Frs pce, ou 250 Frs les 2, possibilitée d'échange. Ech. Toy Shop Boys sur Nec, contre jeu, ou 170 Frs. Contacter Michael, au (1) 46 07 45 97.

Département 76
Vds. jx Amiga (Another World, Lotus 2, Gods, Leander....), jeu Pc : Monkey 2 , jx MS, tous entre 100 et 250 frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 35 74 48 01.

Département 76
Vds. jx Amiga (originaux) entre 100 et 200 Frs (Another World, Baby, Goblins...) et sur Pc (Blues Brothers, Monkey 2...). Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 35 74 48 01.

Département 77
Vds. A500, 1 Mo, clavier QWERTY + 1 lecteur externe + 1 joy + jx + utils + : 3000 Frs port compris. Contacter Charpentier Loic, au (16) 60 72 24 49.

Département 77
Vds. A500 + 1 Mo + souris + 2 joys + 1 boite de rangement avec 20 jx originaux + utils : 4000 Frs (valeur : 9000 Frs). Téléphoner après 20h, au (16) 64 04 13 17.

Département 78
Vds. A500 2,5 Mo + lecteur 5" + sampler + 2 souris (1 optique) + joy + Nbrs disks + Free Boot + peritel : 7000 Frs. Contacter Franck, au (16) 39 74 76 08.

Département 78
Joy Cobra : 200 Frs, Pro 5000, control pad : 100 Frs pce, jx originaux (Centurion...) 100 Frs pce, originaux sur ST : 80 Frs pce, MD + 2 joy : 600 Frs. Contacter Stéphane, avant 20h30, au (16) 39 76 34 69.

Département 80
Vds. Ach. Ech. news sur A500, envoyer liste à : Magnier Fabrice, 1 rue Maurice Thorez, 80330 Longueau.

Département 91
Vds. news, jx, utils, démos, pour Amiga. Contacter Lariven Philippe, BP 8, 91520 Egly.

Département 92
Imprimante Swift, 24 aiguilles + kit couleur (écran oCL) : 2300 Frs, Mini Genlock : 300 Frs, KCS + dos 4 : 1100 Frs. Echange jx et utils. Téélphoner au (1) 46 97 17 47.

Département 93
Vds. jx sur Amiga à bas prix. Contacter Bajolais Fabrice, 25 av des chevrefeuilles, 93220 Gagny, ou au (1) 43 88 09 01.

Département 93
Vds. jx sur A500. Contacter Jean Noel, au (1) 43 03 74 12.

Département 93
Vds. jx sur Amiga à petit prix. Contacter Nurdin Pierre, 1 place du commerce, 93330 Neuilly sur Marne.

Département 93
Vds. A500 + moniteur 1083S + Ext 512 Ko + disks + 3 manettes + divers revues , sous garantie : 5000 Frs. Contacter Rachid, au (1) 48 54 80 95.

Département 93
Vds. A500 version 1.3 + souris + joy + moniteur + Nbrx disks + moniteur + boites + tapis + extension : 4500 Frs à débattre. Contacter Stéphane, après 18h, au (1) 43 04 42 17.

Département 94
Vds. DD Protar, pour A500 52M, très rapide + 2 M + Nbrx jx. Contacter Dimitri, au (1) 43 11 24 07.

Département 94
Vds. jx Amiga : Croisiére pour un cadavre, Vroom, K Quest 5, Harlequin... Ech. jx Famicom. Contacter Pascal, au (1) 45 76 00 49.

Département 95
Vds. Ech. news. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

Département 95
Vds. A500 + Ext + joystick + souris + boites de rangement + tapis souris + Nbrx jx + livres + cable péritel et HuFi : 2500 Frs. Contacter David, au (16) 39 82 14 10.

Département 95
Vds. Action Replay MK2 pour A500 : 400 Frs. Contacter Laurent, au (16) 39 85 72 02.

Département 95
Vds. jx originaux Amiga (Cover Girl Poker, Batman, Robocop, WWF...). Contacter Alain, au (16) 34 17 46 17.

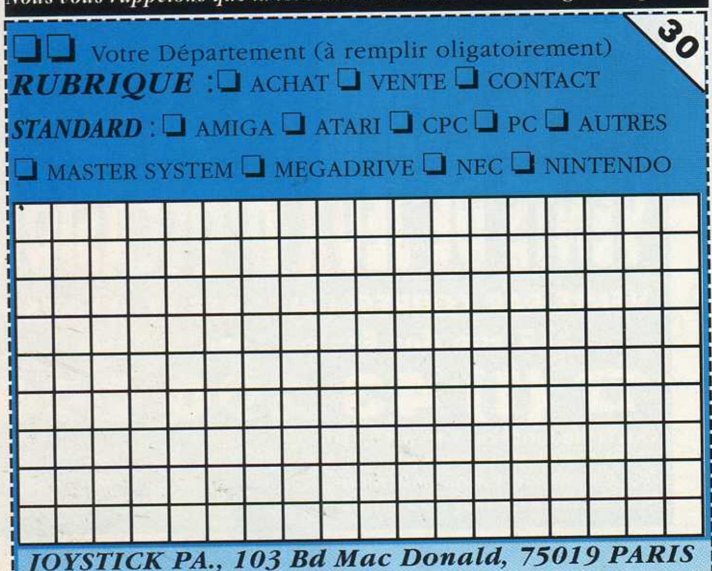
Département 95
Vds. A500 + Extention + péritel + souris + Nbrx jx, utils, demos, news , en TBE : 2950 Frs, port compris. Contacter Arnaud, au (16) 34 72 25 64.

Atari

Achat

Département 13
Ach. Vds. docs + programmmes sur ST , Nbrx titres. Contacter Blanquet Denis, c/o BMM, BP 148, 13254 Marseille.

Département 39
Ach. jx (Toki, F15, Stike eagle 2...) + recherche contact avec tous possesseurs de Super chargeur. Contacter Cedric, après 18h, au (16) 76 97 51 18.



Contact

Département 11
Cherche contact sur ST, sérieux, liste sur demande. Contacter Gastout Philippe, alleé des tilleuls, cité Auriol Bat D, n° 99, 11000 Carcassonne.

Département 13
Ech. Nbrx news sur ST : Epic, Robocop, Parasol Star... Contacter Tony, au (16) 42 26 37 53.

Département 21
Cherche contact sérieux en Cote d'or sur ST/E, Nbrx jx, reéponse assurée. Contacter Yannick Mairet, 15 rue Maurice Ravel, 21000 Dijon, ou au (16) 80 66 82 60.

Département 44
Cherche contacts sérieux et durables sur ST, sur Nantes, ou limitrophe, Contacter Samuel Saulnier, 13 ave de l'engoulevent, 44300 Nantes, ou au (16) 40 14 48 21.

Département 51
Ech.jx sur ST (Robocop 3, Epic, F1 GP...) Contacter Eric Konstanty, Blesme, 51340 Pagny, ou au (16) 26 73 78 12 HR.

Département 57
STE Amiga Pc 3" et 5",cherche contacts pour échange de jx, utils, educatifs. Contacter Jean Francois Bertheau, 1 rue des myosotis, 57420 Fleury, ou au (16) 87 52 54 01.

Département 62
Cherche contacts sur ST pour échange de : news, démos, educatifs, utils. Contacter Machlinski Eric, 22 rue de picardie, 62221 Noyelle sous Lens, ou au (16) 21 67 02 93.

Département 62
Cherche contacts sérieux sur STE. Contacter Tanchon David, 17 rue simoneau, 62200 Boulogne S/Mer, ou après 20h, au (16) 21 33 67 77.

Département 75
Cherche contact sérieux sur Atari, pour échange de jx. Contacter Léonard, au (1) 49 43 09 45.

Département 76
Recherche contact sur ST, posséde : Magic Pokets, Pit Fighter. Contacter Dombry Gérald, 18 rue Moliere, 76800 Saint Etienne du Rouavray.

Département 77
Ech. jx sur ST et Amiga. Vds. jx sur MD et MS. Contacter Lantoine Bruno, 52 hameau de Grand Marche, 77510 Rebais.

Département 92
Cherche contacts sérieux sur ST. Contacter Jean Denis Alves, 5 rue Maisant, 92190 Meudon.

Département 95
Recherche contact sur ST pour jx, util et surtout demos. Contacter Marc, après 19h, au (16) 39 86 77 57.

Vente

Département 6
Vds. STE, 1 Mo, couleur + Nbrx jx + utils + 3 joysticks + souris : 4000 Frs à débattre. Contacter Olivier, au (16) 93 42 76 06.

Département 13
Vds. 520 STE + Nbrx disks + Free Boot + joystick + 5 originaux + souris + péritel + tapis + 2 boites de rangements : 3500 Frs. Contacter Jean Philippe, au (16) 90 98 30 29.

Département 14
Vds. F19 ST, F1, Compil les battants, Giant, sur 520 STE/F, TBE, entre 80 et 200 Frs à débattre. Contacter Stéphane, après 17h30, au (16) 31 80 67 04.

Département 22
Vds. news à prix correct. Contacter Chavanne Frédéric, 6 rue Paul Feval, 22 190 Plerin.

Département 30
Vds. 520 STF + Nbrx jx + utils + 3 joysticks + magazines : 3000 Frs. Contacter Guillaume, après 17h30, au (16) 66 64 64 97.

Département 30
Vds. 520 STF + Nbrx jx + boites + revues + utils (dessin, musique...) + tapis souris + disks vierges. Contacter Mr Nachon, au (16) 90 25 72 80, ou au 90 25 11 57.

Département 31
Vds. originaux de 65 à 150 Frs (Lemmings, B Brothers, F29...). Contacter Nazabal Francois, 32 chemin de pins, 31600 Saubens, ou au (16) 61 56 87 03.

Département 34
Vds. 520 STE, TBE + souris + housse + Nbrx disks : 2300 Frs. Contacter Cyprien, après 18h, au (16) 67 44 18 43.

Département 36
Vds. jx + utils + démos pour STF. Contacter Marteau Glivier, 5 rue Marceau, 36000 Chateauroux.

Département 41
Vds Atari Microkid's + 4 jx (Robocop 3, Toki...) + souris + cable péritel : 2500 Frs. Contacter David, au (16) 54 43 82 77.

Département 42
Vds. ST 2, 2 Mo + écran couleur + St replay + Nbrx disks + tapis souris + joystick + jx (another world...) : 5000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 77 22 78 47.

Département 42
Vds. jx sur ST à petit prix. Vds. pour Amiga Syncro Express + Ultima Ripper ST : 500 Frs. Contacter Melle Laborde Marie-Helene, 2 res Edgard Quinet, 42300 Roanne.

Département 57
Vds. Atari 2600 + 4 manettes + 10 jx pour 700 Frs, ou seulement les 10 jx + 4 manettes : 600 Frs ou moins. Vds. de Nbrx jx sur Atari ST. Téléphoner au (16) 87 30 97 46.

Département 61
Vds. 1040 + moniteur couleur + souris + joy + jx + disks vierges + manuel : 3600 Frs. Vd. moniteur mono : 600 Frs. Contacter Raphael, au (16) 33 73 00 39.

Département 69
Vds. jx origianaux. Contacter Eric, après 19h, (16) 78 57 23 59.

Département 69
Vds. 1040 STE + 2 joys + souris + livres + Nbrx jx... prix à débattre. Téléphoner après 17h30, au (16) 78 59 63 46.

Département 70
Vds. 520 STF + souris + joystisk + Nbrx jx (Another World, Magic Pocket, Baby Jo...) : 2500 Frs. Contacter Fabien Romary, au (16) 84 49 22 85.

Département 70
Vds. news à tout petit prix. Contacter Fanet Nicolas, rue des canes, 70100 Autrey les gray.

Département 70
Vds. sur ST Nbrx jx, news, utils, educatifs... Vds. Pc Portfoliio (plus petit Pc du monde) : 1200 Frs. Contacter Fred, 3 rue Aubepines, 70300 Luxeuil.

Département 75
Vds. jx sur Atari en TBE, à partir de 50 Frs (S Monaco GP, Italy 90, World Cup...). Vds. GG et MS. Contacter Gregory , au (16) 47 00 08 19.

Département 75
Vds. ST + cables + souris + Nbrx jx et utils : 2500 Frs. Téléphoner au (1) 45 39 61 01.

Département 75
Vds. 520 STE + 1 joy + souris + prises + Nbrx jx + boite de rangement, en TBE : 2400 Frs. Contacter Sofiene, au (1) 45 70 97 44.

Département 77
Vds. 520 STF + souris + 2 joys + Freeboot + Nbrx disks + moniteur couleur + imprimante : 3800 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 64 40 96 76.

Département 77
Vds. jx originaux : Speed Ball 2, Lemmings, Shadow Warrior, Elf, Gold of teh Aztecs, War z-Zone : 100 Frs pce et Xenoon 2, Block Out : 50 Frs + lecteur 3" : 500 Frs. Téléphoner au (16) 64 45 87 91.

Département 77
Vds. 520 STE + souris + joystick + 512 Ko + moniteur couleur + Nbrx jx : 3000 Frs. Contacter Fabrice, au (16) 64 36 87 78.

Département 78
Vds. 520 STE + manette + souris + boite + Nbrx jx (P Monguer, Wroom...) + péritel (ss garntie) : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 34 76-54 80.

Département 78
Vds. jx sur ST : Moktar : 180 Frs, Epic : 200 Frs, James Pond : 130 Frs. Contacter Constantin, après 18h, au (16) 34 60 27 84.

Département 82
Nbrx titres à votre disposition sur Atari ST. Contacter Rosell David, Rte de Paris, 82350 Albias.

Département 83
Vds. jx originaux ST : 100 Frs pce (boite et notice). Contacter Parachini Sylvain, Bar de la Martre, 83840 La Martre, ou le soir, au (16) 94 76 81 00.

Département 85
Vds. originaux entre 100 et 150 Frs (boites et notices) : Panza, WWF, T2, H Drinvin 2, ou les 4 : 400 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 51 37 42 20.

Département 91
Vds. 520 STF : 200 Frs + Nbrx disks et originaux + manuels + manettes. Contacter Olivier, au (16) 69 43 26 91.

Département 91
Vds. sur ST 17 jx originaux de 60 à 130 Frs (Gods, Bat, Lemmings...). Contacter Virginie Visac, 46 rue des 3 chenes, 91800 Brunoy, ou au (16) 60 46 75 29.

Département 91
Vds. 520 STE + 2 manettes + souris + livres et boites de rangement + Nbrx jx dont news : 2000 Frs. Contacter Mathieu, après 17h30, au (16) 69 24 77 90.

Département 91
Vds. 520 STE + Nbrx disks + souris + joystick : 2200 Frs à débattre. Contacter Bao, après 20h, au (16) 46 77 71 44.

Département 92
Vds. STE, sous garantie 1 an : 1700 Frs. Contacter Le Chinois, après 20h, au (1) 46 61 52 67.

Département 92
Vds. 520 STE sous garantie + souris + disquettes + 2 joysticks + meuble informatique noir : 2500 Frs (valeur : 3700 Frs). Contacter David, après 16h, au (1) 47 89 42 05.

Département 92
Vds. 1040 STE + moniteur couleur + imprimante + jx + joystick (valeur : 5700 Frs) : 4200 Frs. Contacter Stéphane, à partir de 17h, au (1) 46 30 66 58.

Département 92
Vds. 520 ST + joy + 30 jx + createur de jx + souris : 1200 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 46 68 41 43.

Département 92
Vds. jx STE : Skeek, Beach Volley, Kick Boxing, B Brothers... 500 Frs. Contacter Bruno, après 19h, au (1) 46 78 40 27.

Département 93
Vds. 520 STF + moniteur + joy + Nbrx jx : 3500 Frs. Contacter Alexandre au (1) 43 08 87 85.

Département 93
Vds. écran Atari SC 1224 + cable + Nbrx jx + boites de rangement + tapis souris : 2000 Frs (valeur : 5000 Frs). Contacter Christophe Gailly, 6 allee des myosotis, 93110 Rosny sous bois.

Département 94
Vds. 1040 STE + moniteur 1435 + imprimante 24 aiguille + Nbrx logiciels, et vends une GG. Contacter Bui Sylvain, 88 bis rue Pasteur, 94380 Bonneuil, ou au (1) 43 77 06 58.

Département 94
Vds. 1040 STE + moniteur couleur SC1425 + joy + souris + jx et utils + accessoires, le tout en TBE, valeur : 9000 Frs, vendu : 5000 Frs + nouveautés. Contacter Stéphane après 18h, au (1) 49 77 55 05.

Département 94
Vds. 520 ST DF + joysticks + souris + tapis + péritel + très Nbrx jx + Nbrx magazine + utilitaires + disks vierges : 1990 Frs. Contacter Alain, au (1) 43 77 58 75.

Département 95
Vds. Nbrx jx et ST : 150 Frs dont captive... Téléphoner au 01 au 14 juillet au (16) 39 60 68 02 et du du 16 au 31 juillet au (16) 79 35 47 00.

Département 95
Vds. 1040 STF + souris + cable + boite + Nbrx jx . Contacter Nicolas, au (16) 34 14 96 80.

Autres

Achat

Département 28
Recherche Neo-Geo + jx, à prix sympas. Téléphoner au (16) 37 81 82 37.

Département 69
Ach. Neo-Geo + 1 jeu + 2 manettes : 2500 Frs maxi. Contacter Richard, au (16) 74 89 56 02.

Département 92
Ach. jx pour Mattel, CBS, Vertrex, Atari. Ach. vieux micros, pour collection (800XL, C64, ZX...). Contacter Emmanuel, après 19h, au (1) 47 14 05 22.

Contact

Département 13
Cherche contacts sur Neo-Geo, à Martigues et alentours. Contacter David, au (16) 42 06 02 13.

Département 92
Game Over, le Fanzine 100 % humour est disponible, contre 4 Frs en timbre. Contacter Francois Drougard, 4 rue du Tintoret, 92600 Asnieres, ou sur 3615 Joystick, Bal : Gameover.

Vente

Département 23
Vds. C64 + lecteur K7 + 35 logiciels + joy + paddles + docs + 2 alim + cables : 900 Frs à débattre + matériel pour 800 XL Spectrum. Contacter Safar Fred, 5 rue du P Fery, 27180 Arnieres sur Iton, ou au (16) 32 39 28 03.

Département 25
Vds. jx Lynx : 150 Frs pce ou 1250 les 10. Contacter Xavier, à partir de 18h, au (16) 81 82 07 47.

Département 31
Vds. Synthe + accessoires. Vds. jx Neufs sur Atari, jx Spectrum : 30 Frs pce. Contacter Jean Olivier, au (16) 61 21 95 34.

Département 59
Vds. Neo-Geo + 2 manettes + Fatal Fury, Blues Journey, Magician Lord : 5000 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 20 92 15 24.

Département 59
Vds. Neo-Geo, garantie 6 mois + magician Lord + 2020 Baseball + Fatal Fury : 4200 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 20 70 51 50.

Département 62
Vds. sur Neo-Geo : Baserball Stars : 7800 Frs, achéte Soccer Brawl, Fatal Fury, Last Ressort à 850 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 62
Ech. sur Neo-Geo : Baseball Stars, contre Ninja Combat, ou Nam 75, ou Ghost Pilot, ou Golf , ou : 750 Frs. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 75
Vds. Lynx + 3 jx : 250 Frs, MD + jx et Gamegear + jx. Contacter Olivier, au (1) 43 40 41 29.

Département 75
Vds. lynx + 7 jx + alimentation + piles + pare-soleil : 990 Frs en TBE. Contacter Boris, au (1) 45 32 15 14.

Département 75
Vds. CBM 128/64 bon état, lecteur DK, K7, Nbrx softs, progs... : 1700 Frs. SOS 520 ST, cherche logiciels. Contacter Tytgat J Marc, 4 rue du Congo, 75012 Paris, ou au (1) 43 43 53 58.

Département 92
Vds. Lynx + 7 jx + adaptateur secteur : 1200 Frs, oou échange contre GG + jx. Téléphoner au (1) 47 37 06 40.

Département 93
Vds. jx Neo-Geo : Eightman : 900 Frs et Last Ressort : 1000 Frs. Contacter Hervé, au (1) 43 00 27 90

Département 95
Vds. jx Neo-Geo (Mutation Nation, Asso 2...). Cherche SFC + jx (Fra et Jap). Contacter Semhoun Dany, 4 passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles, ou au (1) 34 19 99 87.

Département 95
Vds. Neo-Geo + Robo Army + 1 manette + alimentation, en TBE : 2450 Frs. Téléphoner au (16) 30 37 85 67.

Cpc

Achat

Département 50
Ach. boitier MP2 (adaptateur CPC/télé) pas trop cher. Contacter Trochon Jerome, La locerie, 50370 Brecey.

Département 51
Ach. carte FO : 80 s (200 Frs), Hercitel Cpc 2R : 2000 Frs. Contacter Pierret Johan, 24 place Victor Hugo, 51530 Dizy.

Contact

Département 17
Ech. Cpc 6128+, moniteur couleur, manettes (2), Nbrx jx, contre MD, ou MS + jx, ou : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 46 01 12 00.

Vente

Département 1
Vds. imprimante DMP 2160 pour Cpc : 1000 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 78 98 05 56.

Département 8
Vds. Cpc 6128 couleur + 1 joystick + Nbrx jx + tuner + meuble + Disco 6 et 2 + radio-réveil + compils : 2200 Frs à débattre. Contacter Jean Baptiste, après 18h, au (16) 24 38 55 64.

Département 13
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + manette + manuel + ralonge + double manette + syjnthé vocal : 3500 Frs. Contacter Martial, après 19h, au (16) 42 88 01 48.

Département 28
Vds. Cpc 6128+ couleur, nbrx jx, Multi 2, Disco 6.0, éducatifs, Disks vierges... Contacter Julien, au (16) 37 37 66 34.

Département 38
Vds. Cpc 464 couleur + 2 manettes + 1 imprimante + 1 lecteur de disks + doubleur de joystick + Nbrx jx : 4000 Frs. Contacter Cedric, au (16) 76 89 80 19.

Département 39
Vds. pour 6128 : Baby Joe : 150 Frs, Blues Brothers : 150 Frs, Simpsons : 100 Frs, moniteur mono : 500 Frs à débattre, adaptateur TV : 350 Frs. Contacter Yvan, au (16) 84 85 00 65.

Département 57
Vds. Cpc 6128 + moniteur + Nbrx jx + 2 jopysticks + pistolet magnum + Nbreuses revues : 2550 Frs. Contacter Frédéric, après 18h, au (16) 82 55 02 91.

Département 60
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + boites + Tuner TV + radio réveil + joy + manuels, TBE : 2500 Frs. Vds. imprimante DMP2160 + TTX : 700 Frs, ou le tout : 3000 Frs. Téléphoner au (16) 44 03 35 16.

Département 72
Vds. jx pour Cpc 6128 : 50 Frs pce (Equinox, Infernal Mouse, La Crypte des Maudits...). Contacter Raineau Cyril, 66 Rte de Degre, 72000 Le Mans.

Département 73
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + logiciels de dessin + 2 joysticks + doubleur + revues + kit de téléchargement, en TBE : 2000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 43 23 38 32.

Département 75
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + Nbrx jx + adaptateur 2 joysticks + 2 joy : prix à débattre. Contacter Michel, au (16) 42 06 09 64.

Département 77
Vds. Cpc 6128 couleur + 2 joystick + Nbrx jx : 2000 Frs + imprimante Dmp 2000 : 1000 Frs. Téléphoner au (16) 47 67 33 48 HB.

Département 78
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx et disks vierges + joy : 1800 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 30 93 43 27.

Département 79
Vds. Cpc 464 mono : 600 Frs + lecteur de disks + 5 jx et utils : 800 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 45 80 96 41.

Département 91
Vds. jx sur Cpc : Simpsons, F Fight, Terminator 2, WWF... de 55 à 150 Frs. Téléphoner au (16) 69 21 54 26.

Département 91
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + manuel + utilitaires : 2490 Frs. Contacter Eric, au (16) 64 91 45 61.

Département 91
Vds. jx Cpc 6128 (état neuf) : 100 Frs pce. Contacter Cédric, au (16) 89 83 91 19.

Département 91
Vds. 6128 couleur + 3 joystick + adaptateur TV + manuel + radio réveil + Nbrx jx + utils : 3000 Frs. Téléphoner entre 8h30 et 19h30, au (16) 60 83 18 48.

Département 91
Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + joys + boite de rangement + copieur + logiciel de dessin + util + meuble : 2700 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 60 83 00 72.

Département 91
Vds. 6128+ couleur + manette + Nbrx jx + kit de téléchargement + revues : 1900 Frs. Contacter Julien, au (16) 60 19 12 03.

Département 92
Vds. Cpc 6128 + moniteur couleur + joy + disks + manuels + copieur + jx + boite de rangement : 1200 Frs. Contacter Thomas, au (1) 46 03 23 56.

Département 92
Vds. 464 mono + lecteur disks + Nbrx jx + 2 joys : 1790 Frs, ou échange contre A500, ou Neo-Geo + 1 jeu. Contacter Jérome, de 19 à 21h dans le 92 seulement, au (1) 45 34 85 94.

Département 92
Vds. 6128 couleur + kit de téléchargement + Nbrx jx + imprimante + magazines + Magnum Force + disks vierges + manuel, le tout en TBE : 1900 Frs. Contacter Tanguy, au (1) 46 61 45 17.

Département 93
Vds. cassette Cpc Amstrad : 30 Frs, cassette Nintendo : 150 frs. Téléphoner au (1) 48 65 53 68.

Département 95
Vds. Cpc 6128 couleur + Nbrx jx + manuel + logiciels educatif + revues + copieur + utils + TTX + cable imprimante : 2300 Frs. Contacter Franck, après 18h, au (16) 39 78 78 02.

Département 95
Vds. Cpc 464 couleur + lecteur disks DDi 1 + doubleur de joystick + jx + revues : 1000 Frs. Contacter Pierre, au (16) 34 68 75 61.

Département 95
Vds. 6128 + moniteur couleur + tuner TV radio + Nbrx + joys, valeur 6000 Frs, prix à débattre, ou échange contre SFC + 3 jx. Contacter Nicolas, au (16) 39 91 88 38.

Nec

Achat

Département 13
Ach. jx Nec entre 100 et 150 Frs maxi (Parasol Stars, After Bunner 2, Pc Kid, Splaher House...) Contacter Armand, au (16) 91 63 49 27.

Département 62
Ach. F Soccer : 250 Frs maxi en TBE. Vds. ou Ech. Tales of Monster. Contacter Seb, vers 19h30, au (16) 21 56 09 70.

Vente

Département 1
Vds. SGX + 1941 : 1100 Frs. Vds. G&Ghost, Aldyness, Granozort, Battle Ace : 250 Frs pce, ou 2000 Frs pce, ou échange contre Neo-Geo. Contacter Gael, au (16) 74 38 06 87 HR.

Département 4
Vds. jx CGX et SGX de 200 à 300 Frs (F Tennis, F Soccer...). Contacter Julien, au (16) 92 68 01 07.

Département 13
Vds. CGX + 2 jx : 900 Frs, Formation Soccer : 300 Frs, Jacky Chan : 250 Frs. Contacter Laurie, avant 20h sur Marseille uniquement, au (16) 91 72 18 77.

Département 26
Vds. Pc Engine + cables + transfo + 13 jx : 3500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 75 59 59 99.

Département 26
Vds. Nec CGX + cables + transfo + 13 jx : 3500 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 75 59 59 99.

Département 31
Vds. Nec Pc Engine + 5 jx Transfo : 1500 Frs. Contacter Yragael, au (16) 61 59 58 29.

Département 33
Vds. CGX + 3 jx : 1300 Frs ou contre SFC sans jx. Contacter Laurent, au (16) 56 50 03 79.

Département 37
Vds. GT : 1500 Frs, ou échange contre 2 jx Neo-Geo. Ech. Ach. Vds. jx Neo-Geo et Nec, possède : Populous, Ninja Spirit, Robo Army... Vds. sur MD ; Mistil Defend. Contacter Christophe, au (16) 47 95 92 98.

Département 45
Vds. SGX + 7 jx + quintuplur + 2 manettes : 200 Frs. Téléphoner au (16) 38 44 32 35.

Département 66
Vds. CGX + 4 jx (PC Kid 2, Ninja Spirit ...) : 850 Frs. Contacter Nico, après 17h, au (16) 68 29 07 63.

Département 66
Vds. CGX + 1 jeu : 600 Frs, jx Nec entre 200 et 250 Frs : Pc Kid, Racing Spirit, Legend Tomnaitoy Shop Boy, ou le lot : 1100 Frs. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 71
Vds. jx CGX (F1 Triple Battle, Tales of Monster, Pc Kid 2, Chase HQ, Soko Ban, Energy), de 100 à 200 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 85 51 10 76.

Département 73
Vds. console + 50 jx Nec : 3500 Frs (valeur : + 20000 Frs). Contacter Marc, au (16) 39 73 59 04.

Département 75
Vds. Ech. Ach. jx Nec à bon prix. Vds. lynx neuve + 2 jx : 800 Frs, GB + 10 jx + 2 sacoches : 1900 Frs. Ach. jx Super Nes Fra à bon prixContacter Ozy, de 18h30 à 20h sauf Vendredi et samedi, au (1) 43 66 63 89.

Département 75
Vds. Nec GT Turbo, sous garantie + 7 jx (Pc Kid 2, F Soccer, Jackie Chan...) : 3200 Frs (valeur : 4300 Frs) à débattre. Contacter Mickael, au (1) 46 07 45 97.

Département 75
Vds. CGX + 3 jx (Operation Wolf, F1 Circus, Cyber Core) : 1290 Frs. Contacter Steve, au (1) 45 65 26 13.

Département 75
Vds. GB + 2 jx : 500 Frs. Vds. Nec + 2 jx + moniteur : 800 Frs. Vds. GG + 3 jx + transfo : 1000 Frs. Ach. jx, C SB, sur Pc VGA. Téléphoner au (1) 43 31 84 65.

Département 75
Vds. sur Pc Engine : Energie Violent Soldier et W Boy : 120 Frs pce, ou le lot : 300 Frs. Contacter Fabrice ou Olivier, après 18h, au (16) 40 32 21 68.

Département 75
Vds. et Ech. jx CGX, SGX, CD Rom, Super CD Rom et SFC. Vds. SGX et Turbo GT. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. jx Nec : 150 Frs pce (Ninja Spirit, Vigilante, Son-Son 2... Contacter David, au (1) 43 28 52 70.

Département 75
Vds. Ach. Ech. loue jx Nec. Vds. Lynx + 2 jx : 800 Frs. Ach. jx Super Nes Fra, bon prix. Téléphoner de 18 à 20h, sauf samedi, au (1) 43 66 63 89.

Département 81
Vds. Nec + quintupleur + 2 joypads + 4 jx (Pc Kid, Final Soldier...) : 1300 Frs. Contacter Lionel, au (16) 63 60 69 29.

Département 91
Vds. CGX + 8 jx + adaptateur Amstrad : 2800 Frs. SGX + 4 jx : 2250 Frs. Contacter Laurent, au (16) 64 56 48 44.

Département 91
Vds. sur Nec (Tennis, Bloody Wolf, Cadash...) entre 200 et 250 Frs. Contacter Thibaut, au (16) 69 05 92 21.

Département 92
Vds. CD Rom + Pc Engine + 11 jx Pc Engine + 1 jeu CD Rom : 3000 Frs. Contacter Christophe, au (1) 46 44 81 43.

Département 94
Vds. SGX + 7 jx : 2000 Frs, ou + 2 jx : 1000 Frs (F Soccer, Pc kid 2, Jaky...). Contacter Michael, au 1) 48 08 16 41.

Département 95
Vds. jx Nec (W Boy, Dragon Spirit, Darius plus...). Contacter Germain Cédric, 6 rue couperin, 95320 St Leu la Foret.

Département 95
Vds. Pc Engine + 6jx (Tiger Heli, Ninja Spirit...) + transfo : 1500 Frs, ou échange contre GG + 1 ou 2 jx. Contacter J Philippe, au (16) 39 83 83 81.

Nintendo

Achat

Département 67
Ach. pour pièces GB. Contacter Braun Patrice, 21 rue du moulin, 67820 Wittisheim.

Département 70
Ach. GB en bon état : 400 Frs maxi. Contacter André, le weekend, au (16) 84 92 86 60.

Département 74
Ach. GB avec 2 jx mini : 350 Frs maxi + casque... Contacter David, à partir de 17h30, au (16) 50 01 38 05.

Département 82
Recherche canle péritel pour SFC Jap. Contacter Pascal, après 18h, au (1) 63 63 97 06.

Département 93
Ach. Nbrx jx sur SFC Jap à 250 Frs maxi. Contacter Mohamed, au (1) 42 35 36 15.

Contact

Département 31
Ech. sur SFC : F Zero, ou Castelvania 4, contre F Fight, ou Joe and Mac, ou autre. Téléphoner après 20h, au (16) 61 90 24 78.

Département 62
Ech. GB de 1991 + 17 jx ss boites contre Mario 4, Sould Blader, Lagoon, SFC/S Nes, ou vends : 2500 Frs. Contacter Tavernier Yves, 7 rue des Iris, 62119 Douges, ou le weekend, au (16) 21 75 44 28.

Département 62
La section Super Nintendo du Club Nec, vient de se creer, documentation contre 1 timbre : Club Nec, 517 rue de la Fontaine, 62110 Henin Beaumont.

Département 62
Ach. Vds. Ech. jx SFC. Contacter Simon, au (16) 21 56 38 92.

Département 91
Ech. S Nintendo Fra, neuve + 2 jx, contre SFC Jap + 2 jx. Contacter Louis, après 17h, au (16) 69 49 13 20.

Département 91
Ech. Ach. Vds. jx SFC et GG. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 86 91 26.

Vente

Département 6
Vds. GB + 5 jx (WWF, F1 Race, Dr Mario...) + cable Link et emballage d'origine : 900 Frs. Téléphoner au (16) 93 07 94 34 HR.

Département 13
Vds. jx Nes : Excitebike et TMHT à 400 Frs, ou 200 Frs pce. Téléphoner après 18h, au (16) 42 03 00 65.

Département 20
Vds. jx SFC : Castelvania 4, Mario 4, FF Guy... Téléphoner au (16) 95 76 05 86.

Département 22
Vds. Nes + 2 manettes + Mario 1, Duck Hunt + pistolet : 700 Frs à débattre + 3 jx (Mario 3, Probotechtor...) à débattre. Téléphoner le soir, au (16) 96 42 82 70.

Département 31
Vds. jx SFC : 400 Frs pce. Téléphoner au (16) 61 89 08 87.

Département 33
Vds. Nes + 2 manettes + 16 jx + revues : 1000 Frs. Contacter Fabrice, après 18h, au (16) 56 85 69 09.

Département 34
Vds. jx GB à très bas prix, entre 90 et 200 Frs (D Dragon, Tortues, World Cup...). Contacter Tal Rubin, au (16) 67 21 26 14.

Département 35
Vds. Nintendo et 3 manettes + 9 jx (D Dragon, Megaman 2...) TBE : 1800 Frs à débattre. Contacter Bruno, après 18h, au (16) 34 29 13 46.

Département 38
Vds. GB + 4 jx (Tortue...), TBE : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 74 58 22 78.

Département 51
Vds. jx sur Nes : DD 2, Track 8, Field 2, Megaman 2, Zelda 2... + manette Nes Advantage. Téléphoner au (16) 26 40 44 41.

Département 51
Vds. jx SFC : Final Fight, Pilot Wings : 290 Frs pce. Contacter Laurent, au (16) 26 36 38 66.

Département 57
Vds. Contra 4 : 475 Frs, ou contre JB King, ou Nbrs disks 3" HD. Contacter Benjamin, au (16) 87 06 83 37.

Département 62
Vds. jx Nes : D Dragon 2 : 250 Frs, Ghostbuster 2 : 230 Frs, Gremlins 2 : 250 Frs, Simpsons : 250 Frs. Contacter Christophe Ponseel, 160 rue de Dunkerque, 62500 St Omer, ou au (16) 21 38 09 43.

Département 62
Vds. SFC + 2 manettes + 4 jx (Actraiser, Zelda 3, Castelvania...) + adaptateur US + dossier : 3000 Frs (valeur : 4800 Frs) à débattre. Téléphoner au (16) 21 20 00 05.

Département 71
Vds. jx GB : Prince of Persia, Dragon's Lair, Blades of Steel : 190 Frs, Golf : 120 Frs. Téléphoner au (16) 85 34 37 73.

Département 75
Vds. jx SFC : 490 Frs pce + Super Scope pour Nes ou Famicom + adaptateur pour jx US. Contacter Bruno, au (1) 42 22 53 65.

Département 75
Vds. GB + Tetris + jx : 500 Frs + Nes + 2 manettes + 1 joy + SMB3 : 550 Frs. Téléphoner au (45 43 92 33.

Département 75
Vds. ou Ech. jx SFC : S Ghouls & Ghost, F Zero : 350 Frs, Joe and Mac (US) : 390 Frs. Vds. 1084S. Contacter Alexandre, sur Paris uniquement, au (1) 45 81 59 79.

Département 77
Vds. GB + 3 jx (Tetris, Burai, Fighter, D Dragon) TBE, peu servis, sous emballage : 750 Frs (valeur : 1140 Frs). Contacter Cedric, le soir, au (16) 60 02 07 19.

Département 78
Vds. gb + 8 jx (Gremlins 2, Castelvania 2...) + adaptateur secteur + écouteur + cable link, TBE : 1600 Frs. Téléphone après 18h, au (16) 39 18 40 76.

Département 78
Vds. GB + 18 jx (Blade Fantasy, Mega Man...) + cable link + écouteur : 1500 Frs. Contacter Jeremy, après 18h, au (16) 39 46 33 15.

Département 80
Vds. Nes + 5 jx : 1500 Frs (valeur : 2500 Frs). Vds. D Dragon2 : 250 Frs, Batman, Mario 3 : 300 Frs. Contacter Jacques, au (16) 22 43 53 96.

Département 85
Vds. Nes + 10 jx : 2000 Frs à débattre, vente des jx séparés possible. Téléphoner au (16) 51 37 06 61.

Département 91
Vds. Nes + 4 jx (S Mario Bross 3, Stealth, Goal, Silent Service) : 900 Frs. Contacter Pascal, au (16) 60 79 10 70.

Département 91
Vds. jx SFC et Neo-Geo. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 92
Ech. jx SFC (Rocketeer, Castelvania...). Contacter Azize, uniquement dans le 92, au (1) 47 94 59 98.

Département 92
Vds. Super Nintendo Fra, sous garantie + 2 jx (F Zero et S Tennis) : 2000 Frs. Contacter Loic, au (1) 46 30 34 94.

Département 92
Vds. GB + 7 jx : 1400 Frs, sur Paris et sa région. Cherche DD de 20 Mo pas cher pour A500. Contacter Marek, au (1) 47 89 19 58.

Département 92
Vds. Nes + 2 manettes + Nes Advantage + 6 jx (Pcsou, SMB3, B Bobble...) : 960 Frs, avec 2 jx : 590 Frs. Contacter Alice, au (1) 47 50 13 43.

Département 92
Vds. jx GB : 125 Frs pce. Contacter Michale, au (1) 46 61 30 20.

Département 92
Vds. SFC + 5 jx : 3200 Frs, seule : 1500 Frs, (F Fight, Pilot Wings, Contra, Rushing Beat, Joe & Mac de 400 à 500 Frs). Vds. A1040 STE + Nbrx jx + 2 souris + tapis + somuces. Téléphoner au (1) 45 34 30 13.

Département 94
Vds. Nes + pistolet + 2 joy + jx (S Mario Bross, Duck Hunt...), exellent état : 1200 Frs. Vds. A500 + Ext + DD + lecteur + jx + joy : 5000 Frs. Contacter Frédéric, au (1) 43 28 56 11.

Département 95
Vds. jx SFC entre 350 et 400 Frs. Contacter Julien, au (16) 34 50 81 33 pas d'échange.

Département 95
Vds. Nes + 6 jx + 3 manettes : 1800 Frs (valeur : 3200 Frs). Vds. Strider et A Beast sur MD Fra. Contacter Sylvain, de 19 à 21h, au (16) 34 50 75 06.

Pc

Achat

Département 56
Ach. DD sur Pc : faire offre. Ach. Pc à moins de 2000 Frs. Vds. jx sur ST. Contacter Nicolas Moello, 77 rue Gal de Gaulle, 56390 Grand Champ.

Contact

Département 2
News Pc 3" et 5 ". Contacter Goldstein Noemi, 12 rue St Lazare, 02460 La Ferte Milon.

Département 28
Ech. Might and Magic 3 contre F117 a ou Chuck Yeager (tout en VF et 3"). Contacter Bachellez Nicolas, 20 rue Jean Decote, 28600 Luisant.

Département 62
Vds. Pc 1512 double lecteur 5", moniteur couleur, souris, Gem Desktop, Utils, Nbrx jx : 3500 Frs. Téléphoner au (16) 21 74 02 12 pour les départements 59 et 62.

Département 62
Ech. ou Vds. jx Pc originaux, possède : Monkey Island, O Stealth, Indy 3, Bat, Cadaver... Contacter Olivier, au (16) 21 43 55 48.

Département 95
Domaine public pour Windows et Pc (jx et utils). Contacter Le Micro Cerium Club, BP 34, 95560 Montsoult.

Département 99
Grope Pc échange jx + utils, tous pays, cherchons un coder. Contacter Roady, BP 007, 1681 Billens, Suisse.

Vente

Département 1
Vds. originaux Pc 5" : Thunder Strike, Resolution 101, Lemmings, Panza, Savage, F19... de 50 à 200 Frs. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 74 36 97 39.

Département 3
Vds. Pc 1512, DD couleur + imprimante DMP 3160 + accessoires + Nbrx logiciels : 8000 Frs. Téléphoner au (16) 70 59 33 44.

Département 10
Vds. jx Pc 5" tous grahiqs : Simpsons, Rick 2 (150 Frs pce), Light Cor, Mystical (100 Frs pce) sans boite ni notice. Contacter Nicolas Javorsky, 2 rue des amandiers, 10000 Troyes.

Département 13
Vds. pour Pc Croisière pour un cadavre en 5" : 150 Frs. Contacter Nicolas Tarral, 12 rue Forest, 13007 Marseille, ou au (16) 91 59 21 91.

Département 18
Vds. AT 286, 3" + joy + souris + 1 Mo Ram + DD 40 Mo + Dos 5 + Windows 3 + carte EGA 256 K : 6500 Frs. Contacter Christophe, après 19h, au (1) 48 25 66 05.

Département 54
Vds. Police Quest 3, f15, Silent Service, Pc 286/16 Mhz + écran EGA + jx + DD 20 Mo. Téléphoner au (16) 83 28 75 93.

Département 68
Vds. Pc + 10 jx + souris + 5 logiciels + moniteur couleur + lecteur 5", prix à débattre (valeur 9000 Frs). Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 89 26 92 98.

Département 69
Vds. Blues Brothers sur Pc 5" : 150 Frs. Contacter Gael Vignalu, 5 Res du parc, 69130 Ecully ou, tous les soirs sauf lundi, au (16) 78 33 00 14.

Département 75
L'affaire du siècle! Vds. PC486 DX 33Mhz, 4Mo Ram, 256Ko de mémoire cache, Disque dur de 120Mo, Lecteurs de disquettes HD (3"1/2 et 5"1/4), carte vidéo Trident (SVGA), 1Mo de mémoire vidéo, garantie 9 mois. Le tout pour 11 500F. Contacter Claude au 40 35 48 44 entre 9H-13H et 14H-19H sauf le Week-End.

Département 75
Vds. Epic, Eternam, Yeager Air Combat, Larry 5... Contacter Pierre, au (1) 45 43 44 80.

Département 77
Vds. 286, 16 Mhz, 1 Mo Ram, 3" et 5", VGA couleur, DD 20 Mo, carte joystick : 6000 Frs + carte et écran CGA : 500 Frs + écran VGA : 1950 Frs. Contacter Cédric, au (16) 60 08 81 98.

Département 77
Vds. Ech. jx sur PC, et vends lecteur externe Atari. Contacter Christophe, au (16) 60 04 49 39.

Département 77
Vds. Nbrx jx 3" et 5" (Legend, PQ 2 et 3, Thexder 3, Budokan...) prix à débattre. Contacter Xavier, au (16) 60 66 04 73.

Département 78
Vds. Wing Commander 2 sur Pc : 250 Frs. Contacter Patrick, au (16) 30 71 09 18.

Département 78
Vds. Nbrx jx originaux 5" + utis : de 100 à 200 Frs. Téléphoner avant 20h, au (16) 30 43 84 13.

Département 78
Vds. jx Pc : Another World, MM3, Startrek, Moktar, WWF, F29,, entre 100 et 200 Frs etc... Contacter Yannick, au (16) 30 43 14 18.

Département 80
Vds. Pc XT 8 Mhz + jx + souris + joystick + DD 40 Mo + lecteur 3" : 3500 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (16) 22 29 35 39.

Département 80
Vds. news Pc : Epic, Dune, Another World Ultima et Underworld. Contacter Hassan, au (16) 22 92 72 90.

Département 91
Vds. Pc Sinclair, moniteur mono + Nbrx jx + disks vierges : 5000 Frs (valeur : 10000 Frs), ss garantie. Contacter Richard, au (16) 69 24 22 28.

Département 92
Vds. Pc Sanyo XT, CGA couleur, DD 20 Mo, lecteur 5", prix à débattre. Contacter Dissez, après 20h, au (1) 46 66 66 99.

Département 92
Vds. Pc 16 Mhz, DD 20 Mo 3" et 5", 1 Mo Ram, EGA couleur, lecteur 3" et 5" : 5500 Frs à débattre. Contacter Gerard, après 20h, au (1) 45 69 18 10 ou au 46 61 52 67.

Département 92
Vds. Compact Pc, HD 20 Mo, 640 Ko, lecteur 5", écran CGA couleur, souris, divers logiciels + imprimante Epson LX800 : 8000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (1) 47 50 72 64.

Département 93
Vds. jx originaux PC 3"et 5" (Fascination, MM3, Martian Memo, Bat, Police Quest...) : de 150 à 200 Frs pce. Contacter Sébastien, au (1) 48 41 87 27.

Département 94
Vds. Victor V286C AT 10Mhz, 640Ko de Ram, lect Disk 3", 1.44Ko, Disk dur 32Mo, compatible EGA, Ecran Monochrome type hercule (IBM): 3000Frs, carte VGA Art'line: 750Frs. Contacter Pascal, après 20h au (16) 64 43 89 01.

Département 94
Vds. Pc XT 8086, 12 Mhz, 512 Ko Ram, écran CGA couleur, lecteur 3", DD 20 Mo + souris + driver + joystick + Dos 3. + imprimante Olivetti DM100, 9 aiguilles : 4500 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 49 83 04 99.

Département 94
Vds. Pc Philips PCD 100+ écran mono + souris + Dos 4 + MS Work 2 + Nbrx logiciels : 3000 Frs. Téléphoner du lundi au vendredi après 18h, au (1) 48 92 10 90.Vds. Adlib : 800 Frs, téléphoner au (1) 48 90 79 45.

Sega

Achat

Département 53
Ach. jx MD Fra : Thunder Force 3 : 250 Frs. Contacter Cédric, après 18h, au (16) 43 53 58 03.

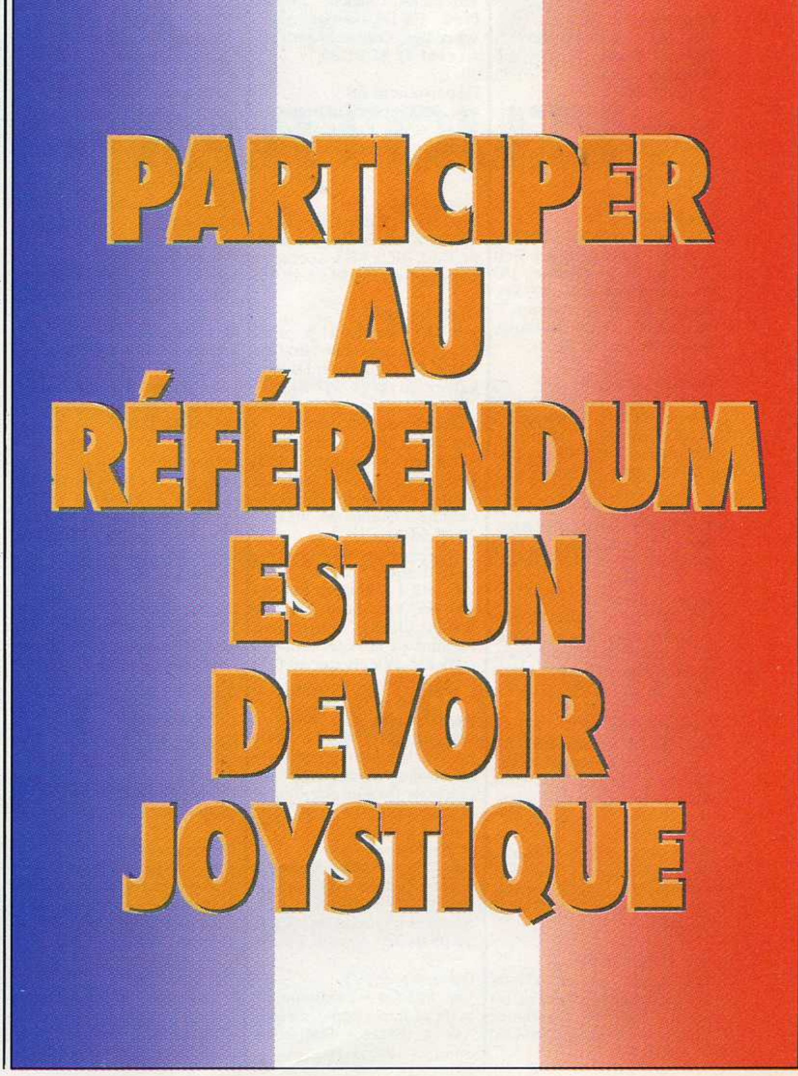
Département 75
Ach. tous jx et consoles ent TBE, Paris/Province, sur GG, MD, GB, Super Nintendo, SFC, Nec, Neo-Geo. Contacter Julien Yhomas, 17 rue des ecoles, 75005 Paris, ou au (1) 43 29 02 90.

Département 78
Ach. MD : 250 Frs et Vds. Mario 1 sur Nes : 175 Frs et Tortues Ninja et Batman : 200 Frs pce. Contacter Matthieu, au (16) 34 80 18 61.

Département 78
Ach. jx Nec et MD (W Boy 5, Lakers, J Madden 92, Deseryt Strike) et sur Nec (Paradious, Star Parodia, Valis 4). Ach. Super System Card. Contacter Chris, au (16) 34 89 29 84.

Contact

Département 59
Ech. jx sur MD, + de 30 titres. Contacter Thierry, au (16) 27 38 06 38.



PETITES ANNONCES
103 Boulevard Mac Donald
75019 PARIS

Département 65
Ech. sur GG : Sonic ou Slider contre Mickey ou Donald. Contacter Grenier Sébastien, 36 bis ave d'Azereix, 65000 Tarbes.

Département 75
Ech. MD Fra + 10 jx (Sonic, Kid Chameleon...) + moniteur couleur contre A500 (+ ou 600) + moniteur + Nbrx jx, sur Paris. Contacter Stéphane, au (1) 42 23 66 93.

Département 93
Ech. MD Fra + 8 jx + adaptateur, contre A500 + Ext mémoire. Contacter Fabrice, avant 19h, au (1) 48 48 79 75.

Vente

Département 1
Vds. jx MD : Merks : 399 Frs, Sonic : 349 Frs, S of Rage : 399 Frs, Quackshot : 349 Frs, Pro 1 : 145 Frs. Contacter Sébastien, après 18h, au (16) 74 35 11 31.

Département 13
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Quackshot, Phantasy Star 2...) + GG + 2 jx. Contacter Philippe, en semeine de 18 à 19h, au (16) 91 34 46 47.

Département 13
Vds. GG + 9 jx : 1600 Frs. Vds. jx SFC : 400 Frs pce. Contacter Sandrine, au (16) 91 42 96 02.

Département 18
Vds. MD + 8 jx (Sonic, S of Rage, Fantasia, Altered Beast...) : 3000 Frs, ou de 250 à 300 Frs pce. Contacter David, après 17h, au (16) 48 70 46 99.

Département 24
Vds. MS + 8 jx (W Boy 2, Vigilante, Rocky...) : 1000 Frs. Contacter Thomas, au (16) 53 27 09 39 HR.

Département 28
Vds. MS + 2 joys + 5 jx, TBE : 500 Frs. Téléphoner au (16) 37 81 82 37.

Département 31
Vds. MS + 2 jx inclus : 290 Frs, pistolet : 140 Frs, Black Belt : 150 Frs, Alien Syndrome : 150 Frs, opu le tout pour : 600 Frs. Contacter Lamata Fabrice, 7 bd d'arcole, 31000 Toulouse, ou au (16) 61 23 62 70.

Département 33
Vds. MD Jap + 1 pad + 5 jx (Sonic, Mickey, S of Rage...) : 2000 Frs (valeur : 3070 Frs). Téléphoner après 18h, au (16) 57 68 00 98.

Département 34
Vds. jx MD (Lakers, S of Rage, Sonic...). Téléphoner au (16) 67 73 67 32.

Département 41
Vds. MD Jap + Sonic, T Force 3, Quackshot, Monaco : 2000 Frs. Contacter Inabnit Stéphane, 26 Mail Pierre Charlot, 41000 Blois, ou au (16) 54 55 61 11.

Département 41
Vds. MD Fra + 1 manette : 700 Frs. Contacter David Molie, au (16) 54 43 82 77, ou 1 rue Alain Gerbault, 41000 Blois.

Département 44
Vds. jx MD : 260 Frs : Fantasia, Mickey, Shinobi... Vds. Nec, manettes + jx Neo-Geo et SFC. Contacter David, au (16) 40 69 68 50.

Département 46
Vds. jx MD : Strider : 270 frs et Moonwalker : 250 Frs, ou les 2 : 500 Frs. Contacter Arnaud, le week end, au (16) 65 34 18 69.

Département 47
Vds. MD + 12 jx + 2 manettes (vente séparée possible). Vds. jx : Sonic? MGP, Madden 92, T Force... Téléphoner au (16) 53 94 47 02.

Département 48
Vds. ou Ech. jx MD (DJ Boy, W Boy 3, Thunder Force 2, SOS Fantomes) : 225 Frs pce. Contacter JP, au (16) 66 31 18 62.

Département 51
Vds. + 3 jx : 900 Frs, ss garantie. Vds. Robocod, Madden 92, Jordan vs Bird, Road Rash : 250 Frs pce. Vds. Nbrx CD Nec. Contacter Mathieu, après 19h, au (16) 26 64 47 29.

Département 54
Vds. MD sous garantie + 4 jx (Out Run, Ghostbuster...) : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 83 46 98 73.

Département 54
Vds. GG avec 3 jx (Donald, Colums, Sonic) : 1200 Frs. Contacter Saint Lager Christophe, au (16) 83 54 21 88.

Département 57
Vds. jx MD : 250 Frs (Mercs, Streets of Rage, Alien Strom, Golden Axe 2, Sonic, Quackshot). Contacter Luc, au (16) 87 31 07 69.

Département 60
Vds. MD + 6 jx : 2500 Frs. Contacter Bertrand, au (16) 44 25 69 62.

Département 62
Vds. sur GG : Shinobi : 100 Frs, Pro 2 : 100 Frs, cherche contact sur Amiga. Contacter Arnaud, au (16) 21 37 01 29.

Département 68
Vds. MD Jap + 2 manettes + 9 jx : 2500 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 21 29 18 57.

Département 69
Vds. MD + 8 jx + GB + 2 jx : 2000 Frs, ou échange contre Pc Duo, ou jx SFC. Contacter Jerome, au (16) 78 94 19 15.

Département 72
Vds. MD + Pro 2 + 11 jx : 4300 Frs, ou échange contre Neo-Geo + Fatal Fury. Contacter Damien Rattier, au (16) 43 27 84 65.

Département 73
Vds. MD + 15 jx (Sonic, Mercs, S of Rage...) + 2 manettes : 4500 Frs (valeur : 7600 Frs), ou moins, ou contre Neo-Geo. Contacter Guillaume, au (16) 79 25 94 01.

Département 73
Vds. MS 2 + Enduro Racer : 400 Frs. Vds. Sonic, Heavy Weight Champ, Spiderman, Populus : 250 Frs et Italia 90 : 225 Frs. Téléphoner au (16) 42 56 07 94.

Département 74
Vds. MD + 5 jx + Pro 2 : 2000 Frs. Vds. Nintendo + 19 jx + Nes Advantage + pistolet : 3500 Frs. Contacter Jerome, entre 19h30 et 21h, au (1) 49 30 94 36.

Département 75
vds. 7 jx sur MD + boites et notices française et japonnaise, entre 200 et 300 Frs pce. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.

Département 75
Vds. MD Fra + 1 manette + 9 jx (St of Rage, Sonic, Golden Axe...) : 2900 Frs. Téléphoner au (1) 45 86 32 19.

Département 75
Vds. MD Jap + 1 jeu : 600 Frs. Vds. 5 jx MD : 200 Frs pce, ou le tout : 1300 Frs. Vds. 520 STF : 900 Frs. Contacter Bounma, après 18h sur Paris seulement, au (1) 47 00 50 02.

Département 75
Vds. MD Fra + 2 pads + 4 jx (Mickey, A Beast...) : 1300 Frs, encore sous garantie. Contacter Sébastien, au (1) 43 07 23 09.

Département 75
Vds. jx MD (Shining in Darkness, Mickey, G&Ghost) : 250 frs pce, port compris. Vds. GG + sacoche + jx + casque TBE : 900 Frs. Contacter Sam, au (1) 45 82 02 90.

Département 75
Vds. MD + 3 jx + 1 manette : 1400 Frs. Téléphoner après 18h30, au (16) 40 35 49 44.

Département 75
Vds. Sega + 5 jx : Alex Kidd, Black Belt, D Dragon... Contacter Mickael, au (1) 42 02 12 22.

Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 8 jx (Sonic, Quackshot, Strider...), en TBE : 2900 Frs (valeur : 5000 Frs). Contacter Christian, après 18h30, au (16) 35 32 02 58.

Département 75
Vds. MD Fra + Peritel + 4 jx + 2 manettes : 1700 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 40 60 61 22.

Département 75
Vds. GG sous garantie + 6 jx (Sonic, Donald, Out Run...) + transfo : 1600 Frs. Contacter Fred, au (1) 48 31 09 20.

Département 75
Vds. MD Fra + 10 jx + 2 manettes + adaptateur Jap : 3000 Frs (valeur : 5500 Frs). Contacter Francopis, au (1) 42 80 08 03.

Département 75
Vds. Ach. Ech. jx MD. Contacter Pascal, au (1) 40 21 66 80.

Département 75
Vds. GG + GG/MS + Sonic et Donald : 1000 Frs. Vds. jx sur MD (Wonder Boy 5, Robocod, Toki...). Contacter Minh, au (1) 40 38 32 91.

Département 77
Vds. MD Fra sous garantie + 2 pads + valise + 10 jx (Immortal, J Madden, Sonic...), boites et notices : 2500 Frs. Contacter Richard, après 18h, au (16) 60 07 54 12.

Département 77
Vds. MD + 1 manette + 3 jx + Arcade Power : 1500 Frs ferme. Contacter Jean, au (16) 60 69 24 14.

Département 77
Vds. jx MD (Wrestle War, Fantasia, Eastwat, Spiderman..) : 150 Frs, les 4 : 500 Frs. Contacter Cedric, au (16) 60 04 40 70.

Département 78
Vds. MD Jap + joypad Pro 2 + adaptateur + Sonic, T Force 3, le tout en tBE : 1000 Frs. Contacter Pierre, à partir de 19h, au (16) 39 75 77 88.

Département 91
Vds. MD + jx (Sonic, Ghostbusters...) : 1200 Frs à débattre. Contacter Gilbert, après 18h, au (16) 69 09 75 06.

Département 91
Vds. MD + 5 jx : (Sonic, Quackshot...) + 2 manettes : 1000 Frs. Contacter Florent, au (16) 64 94 43 62.

Département 91
Vds. GG + 2 jx (Ninja Gaiden , Space Harrier) : 900 Frs, ou contre SFC. Contacter Patrick, après 18h, au (16) 69 20 67 08.

Département 91
Vds. nbrx jx MD : 250 Frs. Vds. Nec CGX + 5 jx : 1300 Frs. Vds. GG + 1 jeu : 700 Frs. Ach. Neo-Geo + Burning Fight : 2500 Frs. Contacter Jerome, au (16) 60 11 81 35.

Département 92
Vds. jx MD de 150 à 275 Frs. Vds. MD Jap + 2 joys + 1 jeu : 700 Frs. Vds. GB + simpsons + Rc Proam + Tetris : 690 Frs. Vds. 6128 couleur + Nbrx jx + 1 joy + DMP 2160 : 1750 Frs. Contacter Cedric, au (1) 47 84 07 32.

Département 92
Vds. jx sur MS et MD, Nbrx hits à bas prix. Contacter Fabrice, au (1) 47 57 91 09.

Département 92
Vds. jx MD Jap de 200 à 350 Frs, près du 92 uniquement. Contacter Francois, après 18h30, au (1) 46 32 25 72.

Département 93
Vds. MS + jx + Super Control Pad + 2 Phaser : 700 Frs à débattre. Téléphoner au (1) 45 28 09 35.

Département 93
Vds. jx sur MD à 300 Frs : J Madden 92, 688 Attack Sub, Altered Beast : 200 Frs. Ach. Nec : 400 Frs. Contacter J Sébastien, au (1) 48 66 22 00.

Département 93
Vds. MD +jx (Altered Beast, Spiderman, Populous) + converteur MD/MS + Heavy Champ : 1760 Frs. Contacter Olivier, au (16) 86 80 10 65.

Département 93
Vds. MD + 4 jx : 1300 Frs, ou échange contre Nintendo 16 Bits + 1 jeu. Contacter David, à partir du 12 juillet, au (16) 43 81 77 61.

Département 93
Vds. MD Fra + 5 jx (EA Hockey, Quackhot...) + arcade pôwer stick : 2200 Frs. Contacter Frédéric, après 17h, au (1) 45 28 55 20.

Département 93
Vds. GG neuve + SMGP, Shinobi, Mickey.... + adaptateur SMS + 3 jx SMS + adaptateur secteur : 2000 Frs. Contacter Bruno, après 17h, au (1) 48 23 75 54.

Département 94
Vds. GG + 4 jx (Sonic, Donald, Mickey, Columns) + MS Gear + sacoche : 1400 Frs. Vds. jx sur MD. Contacter Guillaume, au (1) 48 72 69 75.

Département 95
Vds. MS, Alex Kid + 2 manettes + 3 jx (Mickey Psycho Fox, California Games) : 600 Frs. Téléphoner au (16) 34 08 05 39.

Département 95
Vds. jx MD : Populous : 250 Frs, M Defender : 200 Frs, J Madden : 220 Frs, Spiderman : 220 Frs, Centurion : 250 Frs (port compris). Contacter Léonard, au (16) 39 89 81 78.

Joystick et **Consoles News**
sont des publications mensuelles éditées par le Groupe SIPRESS
• 103 Boulevard Mac Donald
• 75019 Paris.
Tel: (1) 40 35 48 44. Fax: (1) 40 35 16 47.
Associés : Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN.

Directeur de la publication
Marc Andersen
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour
Rédacteur en chef adjoint
Michel Desangles
Co-Rédacteur en chef adjoint-Rubrique Mac
Henri Legoy
Coordination technique
Claude Lucas

Joystick

NEWS
Toute l'équipe
PREVIEWS • CES CHICAGO
Derek De La Fuente
MEGA DOSSIER • DUNE
Moulinex
JEUX CRACK
Danboss
Danbiss
ILLUSTRATEUR
Yacine
TESTS
Cyrille "Moulinex" Baron
Sébastien Hamon
Derek Dela Fuente

Consoles News

AHL & aviateur Destroy
bientôt libéré
Correspondants permanents à l'etranger
Derek Dela Fuente (G.B.)
SENDAÏ Publications (USA)
SOFT BANK (Japon)

Mise en page
Pixel Press Studio
LINOS

Secrétariat
Antonio Da Silva
Chefs de Publicité
Marc Andersen
Isabelle Weill
Abonnement et anciens numéros
Laurence

Directeur des ventes
Promevente-Michel Yatca
(1) 45 23 25 60. Terminal EB6
Modifications de service et reassort
N° vert: (1) 05 19 84 57

Télématique
3615 Joystick
Centre serveur Sipress
Grand Journaliste Télématique
Mic Dax dit KEUMI XEDA
Sysanim
Poste à pourvoir

Photogravure
RPM, PPO, INTEGRAAL
Imprimé en France
Distribution
Transports Presse.

Publication inscrite à l'OJD.
OJD DIFFUSION PUBLICITÉ
Commission paritaire N° 70725.
ISSN: 0994-4559. Dépôt légal à parution.

Illustration de couverture
INDIANA JONES ON THE FATE OF ATLANTIS
N° DOUBLE • 30F
Ce numéro comporte un **supplément gratuit**:
3615 JOYSTICK
16 pages encartés et foliotés de 1 à 16, EXCLUSIVEMENT pour la diffusion en métropole et aux abonnés.

ABUS DANGEREUX

LE MAGAZINE DU CULTURE ET LES LOISIR

JOURNAL DRÔLE

LE FILS DU RETOUR DE LA REVANCHE DE L'ECLECTIQUE SUPER VALABLE

LE N°1

EST EN VENTE PARTOUT!

16 PAGES GRAND FORMAT! TOUT COULEUR, SANS PUB!

(bonne surprise pour ceux qui se sont abonnés et à qui on avait promis 12 pages!)

NE LE RATEZ PAS!

Sinon, vous risqueriez de le rater!

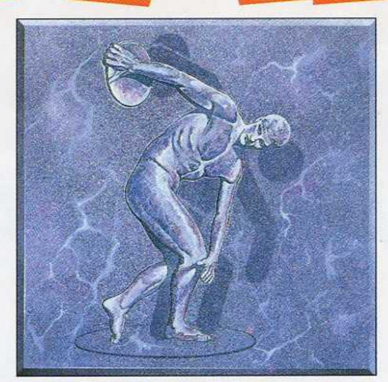
10 FRANCS SEULEMENT!

Jeu: combien y a-t-il de points d'exclamation dans cette page?



Presents

ESPAÑA
THE GAMES '92



DEVENEZ UN
CHAMPION
OLYMPIQUE

LA MEILLEURE SIMULATION OLYMPIQUE!

PLUS DE 30 EPREUVES!
Cette simulation contient toutes les épreuves d'Athlétisme... des animations incroyable et une action à couper le souffle.


2 DATAS DISQUES GRATUITS!
Encore plus d'épreuves olympique sur ces datas disques inclus dans le jeu:
NATATION . PLONGEON . JUDO
LUTTE . ESCRIME . BOXE







AVAILABLE EARLY JULY

DEVENEZ ENTRAINEUR NATIONAL
Vous pouvez prendre en charge la préparation olympique de vos athlètes.
Il faut les amener au Top de leur forme pour la competition.

ENTREZ DANS LA LEGENDE
En battant les records olympiques et mondiaux.
Incrivez votre nom sur les tablettes.

CBM AMIGA · ATARI ST · CDTV · PC COMPATIBLE

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BERTHIER · 75017 PARIS · TEL: (1) 47 66 33 26